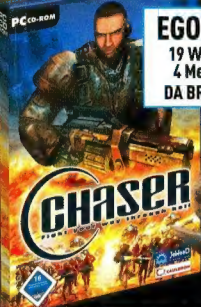


PC

ACTION

DVD
XXL 8 GByteVOLLVERSION
CHASER

EGO-SHOOTER:

19 Waffen, 18 Levels,
4 Mehrspieler-Modi.
DA BRENNT DIE HÜTTE!UNZENSIERT!
AB-16-DVD!10/2005
SEPTEMBER
€ 4,99EXKLUSIV
ENTHÜLLT!

HURRA, ES IST EIN ACTIONSPIEL!

DARK MESSIAH
OF
MIGHT & MAGIC

EGO-SHOOTER TRIFFT ROLLENSPIEL: MITTEN INS SPIELERHERZ!

TOP-DEMOS!

DUNGEON SIEGE 2

Besser als Diablo 2? Jetzt selbst testen!
Mit der Monster-Demo, 1,4 GByte groß.
AUSSERDEM: GT Legends, Fahrenheit u. v. m.

EXTRAS AUF DVD:

ÜBER 1 GIGABYTE MAPS & MODS!

SPIELERFORUM

DOOM 3
OPEN COOPEndlich: Der kooperative Mehrspieler-Modus
für bis zu vier Spieler. Perfekte Baller-Action!PAINKILLER
HILLS (Einzelspieler-Karte)Der Riesen-Level: 400 Monster,
10 Stunden Spielzeit!

16

USK

NIMM DAS: DER GROSSE BETATEST!

F.E.A.R.

MIT FÜRCHT UND OHNE TADEL:
ALLES, WAS DU WISSEN MUSST!

AUF DEM PRÜFSTAND:

Bet on Soldier, Dungeon Siege 2, Fahrenheit u. v. m.



CONFLICT™

GLOBAL STORM

Verkaufsstart:
30. September

PRÄSENTIERT VON

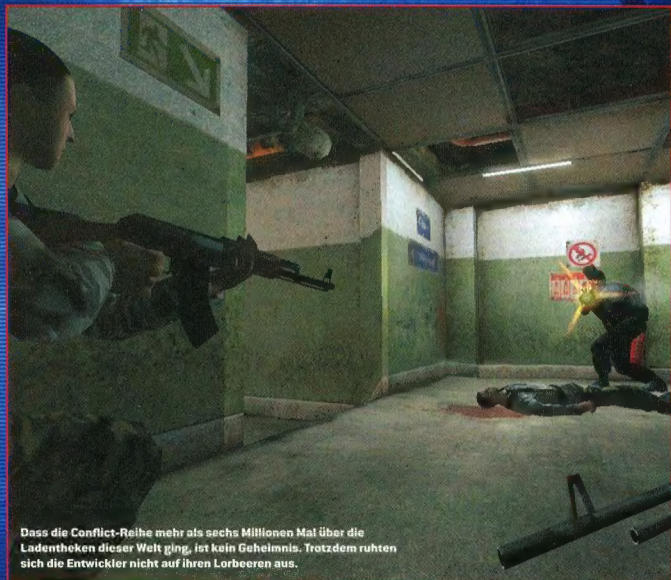
PC ACTION

eidos

BEKÄMPFE DEN TERROR!

Die Delta-Force-Veteranen von Conflict: Desert Storm sind zurück. Die kampferprobten Haudegen Bradley, Foley, Connors und Jones sind nun Teil einer Anti-Terror-Einheit, die weltweit agiert. Sie haben es mit einem neuen Feind zu tun: März 33. Hinter diesem geheimnisvollen Namen verbirgt sich eine Organisation, deren Wurzeln bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs reichen. Damals flüchteten viele Nazi-Größen nach Argentinien, um der Strafverfolgung zu entgehen. Lange Jahre sind vergangen, die Nachfahren haben durch den Handel mit Waffen, Drogen und sogar radioaktivem Material jede Menge Geld und

Macht angehäuft und kennen nur ein Ziel: Eine neue Weltordnung zu erschaffen, die auf faschistischen Idealen basiert. Als Mittel zum Zweck dient nicht nur die finanzielle Destabilisierung angeschlagener Staaten, sondern auch Terror und Gewalt. Wer soll diesen übermächtigen Gegner stoppen? Die Antwort: Sergeant Bradley und sein Veteranen-Team. Sie absolvierten das härteste und effektivste Anti-Terror-Training und wurden mit modernstem Kriegsgerät ausgestattet. Das Schicksal der freien Welt liegt in ihren Händen. Kurz: Fans von squadbasierten Taktik-Shootern können sich auf ein wahres Feuerwerk gefasst machen!



Dass die Conflict-Reihe mehr als sechs Millionen Mal über die Ladentheken dieser Welt ging, ist kein Geheimnis. Trotzdem ruhten sich die Entwickler nicht auf ihren Lorbeeren aus.



Es gab bei der Entwicklung ein oberstes Gebot – Conflict: Global Storm muss nicht nur seine Vorgänger übertreffen, sondern das gesamte Genre vorantreiben. Das ist Pivotal Games gelungen.

CONFLICT GLOBAL STORM



Erstmals gibt es auch ein weibliches Team-Mitglied. Corporal Carrie Sherman ist eine besonders gute Scharfschützin und muss sich auch sonst nicht hinter ihren Kameraden verstecken.



Modernste Waffentechnologie steht der Anti-Terror-Einheit im Kampf gegen März 33 zur Verfügung.



Jedes der einzelnen Team-Mitglieder ist in seinem Fachgebiet absoluter Experte. Nur so kann die Elite-Truppe gegen eine Übermacht von Gegnern bestehen. Ein knallharter Job!



DIE STAHLHARTEN PROFIS

Wer will schon gesichtslose Helden? In Conflict: Global Storm übernehmen Sie deshalb das Kommando über ein paar alte Bekannte. Die gleiche Special-Forces-Truppe, die in den beiden Conflict-Desert-Storm-Bestsellern für den Frieden kämpfte, ist auch im neuesten Hit am Start. Allerdings verschwindet der Scharfschützen-Experte Paul Foley bei einem Einsatz spurlos hinter feindlichen Linien. Missing in Action, wie es im Militärjargon heißt. Es wird befürchtet, dass Paul den Einsatz nicht überlebt hat. Er wird durch die taffe Carrie Sherman ersetzt, die selbst als hervorragende Sniper-Expertin gilt. Auch wenn Sie die Kontrolle über das altbewährte Team

haben, sehen die Profis alles andere als alt aus. Dank einer komplett neuen Grafik-Engine wird ein Detailgrad erreicht, von dem andere Spiele nur träumen. So besteht zum Beispiel der Rucksack eines Soldaten aus mehr Polygonen, als in den Vorgängern für den ganzen Soldaten verwendet wurden. Nur ein kleines Beispiel für den enormen technischen Aufwand, der für Conflict: Global Storm betrieben wurde. Auch die Anzahl der Animationen wurde erhöht, um ein noch realistischeres Spielgefühl zu garantieren. Das Aktionsrepertoire der Truppe erweiterte man ebenfalls. So können Ihre Soldaten jetzt auch springen oder durch Fenster steigen.

SHERMAN

Vorname: Carrie

Alter: 27 Jahre

Spezialgebiet: Scharfschützin

Corporal Carrie Sherman ist eine der ersten Frauen, die einer Special-Forces-Einheit zugewiesen wurde. Sie hat nicht nur jede Menge Erfahrung als Scharfschützen-Ausbilderin, auch auf dem Schlachtfeld hat sie ihre Fähigkeiten bereits mehrfach unter Beweis gestellt. Shermans taktische Fähigkeiten und ihre unglaubliche Zielsicherheit machen sie zu einem unverzichtbaren Team-Mitglied.

CONNORS

Vorname: Mick

Alter: 35 Jahre

Spezialgebiet: Schwere Waffen und Anti-Tank-Spezialist

Corporal Connors ist ein geborener Kämpfer. Aufgewachsen ist er in Hells Kitchen, einer der übelsten Gegenden New Yorks. Er war bei den Green Berets und Mitglied der Delta Force. Seine Vorliebe für schwere Waffen macht ihn zu einer echten Ein-Mann-Armee. Wenn es darum geht, stationäre Waffen zu übernehmen oder schweres Gerät wie Panzer auszuschalten, gibt es keinen besseren Mann als Mick Connors.

JONES

Vorname: David

Alter: 35 Jahre

Spezialgebiet: Sprengstoff-Experte

Von der dritten US-Infanterie wechselte Jones zu den Rangers und dann kam der Aufstieg zur Delta Force. Seine Eltern trichterten ihm zwar immer ein, nicht mit Feuerwerkskörpern zu spielen, aber das hielt David Jones nicht davon ab, zum Sprengstoff-Fachmann schlechthin zu avancieren. Egal, ob es sich um ein Treibstoff-Depot, ein Munitionslager oder eine Straßensperre handelt – Corporal Jones jagt es mit Freuden in die Luft.

BRADLEY

Vorname: John

Alter: 39 Jahre

Spezialgebiet: Allround-Talent

Sergeant John Bradley ist der charismatische Anführer des Codex Red Teams. Zwischenstationen: 101. Airborne Division, US Army Rangers, Delta Force. Bradley ist einer der angesehensten Soldaten im Militärdienst und versiert im Umgang mit so ziemlich allen Schusswaffen. Wie brenzlich die Situation auch sein mag, der erfahrene Vollblutsoldat bleibt immer cool. Kurz: Er ist einfach der geborene Team-Leader.



Die Einsätze des Codex Red Teams finden rund um den Globus statt ...

AN ALLEN FRONTEN ...

In Conflict: Global Storm beschränken sich Ihre Einsätze nicht nur auf ein Land. Das Codex Red Team ist weltweit unterwegs. Die Aufträge führen die Profi-Truppe nach Seoul, in den Dschungel Koreas, in eine heruntergekommene Fabrik in der Ukraine, nach Tschetschenien, auf die Philippinen, nach Nordafrika und Kaschmir (Vorderindien). Genauso abwechslungsreich wie die Schauplätze sind die 14 Missionen. Mal soll das Codex Red Team etwas in die Luft jagen, dann wieder Geiseln befreien, Verbündete eskortieren oder hochrangige Terroristen eliminieren, um nur einige Einsätze aufzuzählen. Dass dabei auf

Realismus und Detailreichtum gesetzt wurde, ist Ehrensache. Nicht nur die Spielfiguren, auch die Levels wirken lebendig. Keine nach dem Baukastenprinzip zusammengewürfelten Umgebungen, sondern weitläufige Areale mit alternativen Routen und charakteristischen Eigenheiten. Wenn Sie etwa durch eine Fabrik für chemische Waffen schleichen, sieht das nicht nur authentisch aus, sondern es fühlt sich auch authentisch an. So achtete man besonders auf atmosphärische Umgebungsgerausche, wirklichkeitsgetreue Waffenklänge und eine überzeugende Sprachausgabe.

FNF2000



XM8AR



AK47



SAW M249

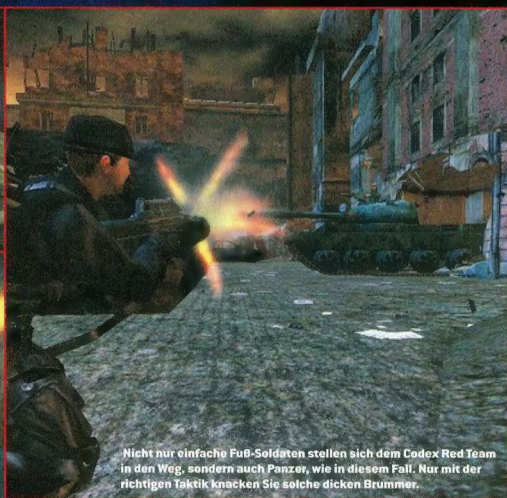


DIE AUSTRÜSTUNG

Wer gegen weltweit agierende Terroristen antritt, benutzt nicht irgendeine Ausrüstung – jeder Einsatz erfordert ganz bestimmte Mittel. Egal, ob XM8 Lightweight Assault Rifle, Lasermarkierer, Nacht- und Wärmesichtgeräte, Blend-, Splitter- und Rauchgranaten, Minen, Sprengstoff oder Med-Kits – Ihr Team verfügt über die effektivsten Gerätschaften. Dass jede Waffe und jeder Ausrüstungsgegenstand in Sachen Aussehen, Klang und Handling dem realen Vorbild gleicht, hatte dabei Priorität. Wenn Sie im Spiel also eine Fabrique Nationale Herstal F2000 abfeuern, dann hören und sehen Sie „the real thing“. Wer die Conflict-Serie kennt, weiß: Hier geht die Realitätsnähe nicht auf Kosten des Spielspaßes. Steuerung und Handling sind in Conflict: Global Storm nach wie vor intuitiv und unkompliziert.



Abwechslung pur: Häuserkampf steht genauso auf dem Plan wie Einsätze im Schnee.



Nicht nur einfache Fuß-Soldaten stellen sich dem Codex Red Team in den Weg, sondern auch Panzer, wie in diesem Fall. Nur mit der richtigen Taktik knacken Sie solche dicken Brummer.



Die Grafik-Engine ist ungefähr doppelt so leistungsfähig wie die der Vorgänger-Spiele.



EDEL-OPTIK

Die neue Grafik-Engine ist rund doppelt so leistungsfähig wie das alte Modell. Die Spielfiguren sind dermaßen aufwendig gestaltet, dass sogar die Bewegung der Pupillen simuliert wurde. Aber die Liebe zum Detail hört nicht bei den Charakteren auf. Jeder der 14 Levels strotzt nur so vor lebendigen Details. Noch komplexere Charakter- und Fahrzeugmodelle plus neuem Physik-System machen es möglich. Durch die genialen Ragdoll-Effekte wirken Schusswechsel realistischer denn je. Beispiele: Gegner fallen physikalisch korrekt von Dächern oder sacken dem Beschuss entsprechend in sich zusammen. Waffen-Kaliber, Eintrittswinkel und Entfernung werden lebensecht simuliert. Und natürlich dürfen Sie auch wieder in diversen Fahrzeugen Platz nehmen!



Jeep



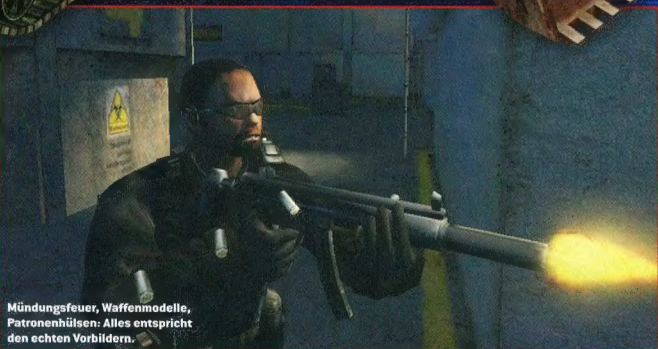
Panzer



Bagger



Innen- und Außen-Areale sind gleichermaßen aufwendig gestaltet.



Mündungsfeuer, Waffenmodelle, Patronenhülsen: Alles entspricht den echten Vorbildern.



Während Ihre Kameraden die Umgebung checken, geben Sie Feuerschutz.



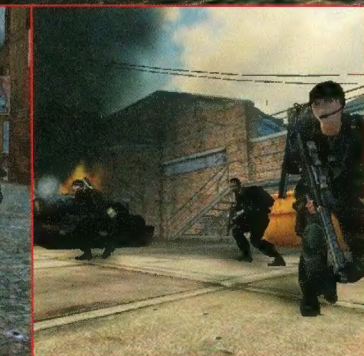


DIE INTELLIGENZ

Sie schleichen durch den Dschungel und spüren, dass Sie nicht allein sind. Hm, da hinten bewegte sich doch etwas? Vorsichtig pirschen Sie voran und erkennen den Lauf eines Maschinengewehrs, der hinter einem Baum hervorragt. Der Feind erwartet Sie also schon. Der Versuch, den Gegner zu flankieren, scheitert. Von welcher Seite Sie sich auch nähern wollen, der Kontrahent bewegt sich immer so, dass der Baumstamm in der Schusslinie steht. Die KI (künstliche Intelligenz) in Conflict: Global Storm bietet das Maximale, was derzeit in Computerspielen möglich ist. Das Verhalten der Gegner ist nicht geskriptet, sondern wird permanent der Situation entsprechend simuliert. Ihre Feinde sind nicht bloßes Kanonenfutter, sondern kämpfen wie echte Soldaten ums Überleben. Jede Deckung wird genutzt. Wenn die Situation es erfordert, treten die Feinde sogar den Rückzug an, um Ihnen an anderer Stelle wieder aufzulauern. Die Entwickler sind zu Recht stolz auf dieses Feature. Und wenn wir schon bei der Intelligenz sind: Ihre eigenen Teamkollegen sind auch nicht auf den Kopf gefallen. Natürlich können Sie alle Mitglieder jederzeit selbst steuern, aber dank der genial einfachen Team-Command-Funktion ist das eigentlich gar nicht nötig. So können Sie auf unkomplizierte Weise jedem Kameraden die nötigen Befehle erteilen und die heikelsten Aktionen durchführen. Richtig taktisch wird es, wenn Sie Ihren Jungs Befehle zuweisen, die gleichzeitig ausgeführt werden sollen. Das bietet sich zum Beispiel an, wenn ein Raum oder Gebäude gestürmt werden soll.



In letzter Sekunde bemerken Sie einen Bösewicht, der sich an das Team heranschleichen wollte. Sein Kamerad ist schlauer und versteckt sich hinter der Kiste im Hintergrund.



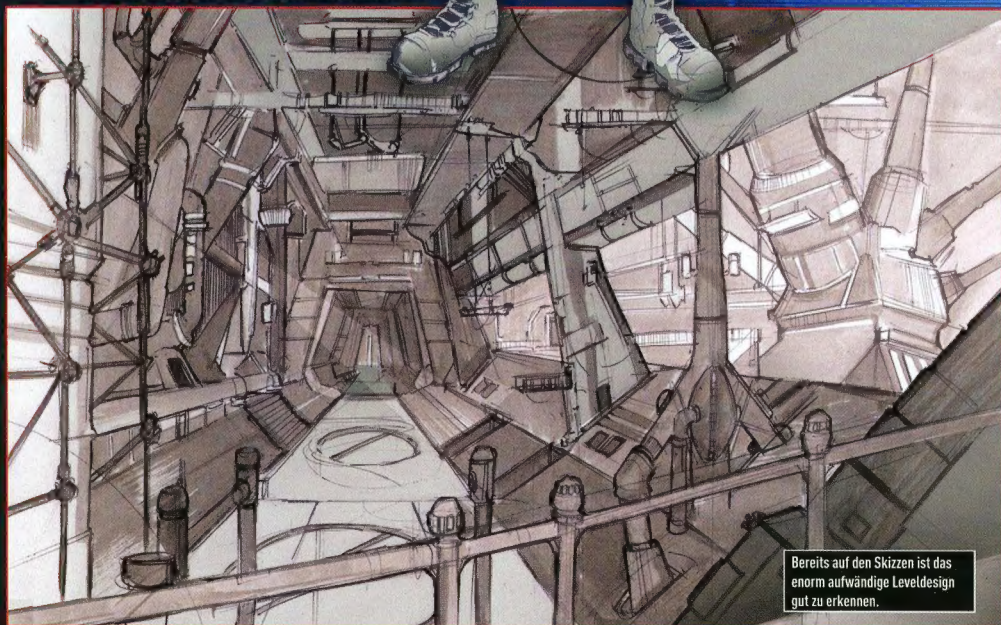
PERFEKT DESIGN

Nichts blieb in Conflict: Global Storm dem Zufall überlassen. Jeder Aspekt des Spiels wurde schon in der Planungsphase ausführlich durchleuchtet. Das Ergebnis: ein teambasierter Taktik-Shooter, der kaum Wünsche offen lässt. Sowohl der fesselnde Einzelspieler- als auch der Mehrspieler-Modus stellen einen neuen Höhepunkt der Conflict-Serie dar. Fans taktischer Shooter sollten sich den 30. September fett rot im Kalender anstreichen. Dann steht nicht nur das beste Conflict-Game, sondern ein Pflicht-Titel für alle Action-Freunde in den Regalen.



Der Entwicklung ging eine langwierige Planungsphase voraus.

Wie bei einer Film-Produktion wurde jede noch so kleine Aktion vorab in Skizzen dargestellt.



Bereits auf den Skizzen ist das enorm aufwändige Leveldesign gut zu erkennen.

Geschwindigkeit in **einer neuen Dimension**

Schneller geht nicht!

Als erster Hersteller unterbietet ViewSonic mit 4ms alle bisherigen Reaktionszeiten und unterstreicht damit wieder einmal seinen technologischen Innovationsanspruch. Die beiden 17" und 19" Displays sind mit dieser extrem schnellen Reaktionszeit ideal für den anspruchsvollen Anwender. Schnelle Anwendungen, Videobearbeitung, Filme oder Spiele meistern die Monitore mit perfekter Schärfe und ohne Verzögerung. Überzeugen Sie sich selbst, die Experten konnten wir schon überzeugen:



4ms

VX724

17"- Design LCD-Display,
4 ms Reaktionszeit (grey to grey),
300 cd/m², 500:1 (typ.), 1.280 x 1.024,
TCO'99, Blickwinkel 140° h./130° v.,
analog + digital

VX924

19"- Design LCD-Display,
4 ms Reaktionszeit (grey to grey)
270 cd/m², 550:1 (typ.), 1.280 x 1.024,
TCO'99, Blickwinkel 140° h./135° v.,
analog + digital

3 Jahre Garantie, inkl. Vor-Ort-Austausch



VX924
PC Games
Hardware
July 2005



VX924
SFT
July 2005



VX924
PRAD.de
August 2005



VX924
PC Games
August 2005



VX924
PC Action
August 2005

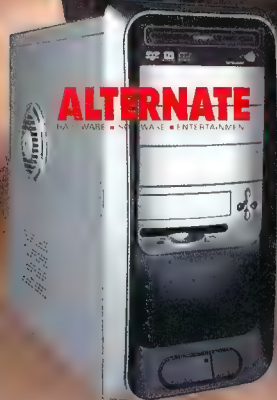


Heldenhaft!

Hurra! Schluss mit Gerüchel bei neuen PC-Spielen. Activision und PC ACTION verlosen zur Deutschland-Premiere des Action-Spektakels X-Men Legends einen super Gamer-PC.

Gewinnen Sie das PC-System Gaming R2.0 von Alternate. Das Komplettsystem bietet hohe Rechenpower, viel Arbeitsspeicher und eine Grafikkarte, die vor modernen Spielen nicht ehrfürchtig kapituliert. Damit genießen auch Sie packende Kämpfe mit Magneto, Wolverine und Co. im kommenden Action-Spektakel X-Men Legends.

Beachten Sie unsere Vorschau zu X-Men Legends ab Seite 84!



Die technischen Daten

Prozessor: Intel Pentium 4 3,0 GHz
Arbeitsspeicher: 1 GByte SDRAM-DDR
Grafikkarte: GeForce 6600 GT, 128 MByte
Gehäuse: Midi-Tower, 300 Watt
Netzwerk: 10/100 Mbit
Laufwerke: 6x DVD-DL-Brenner, Diskette
Festplatte: 160 GByte
Betriebssystem: Windows XP Home-Edition

So schlagen Sie zu!

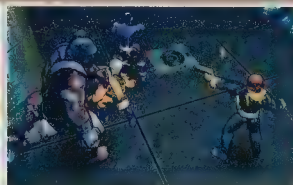
ACTIVISION®

Beantworten Sie uns einfach folgende Frage:
Wie heißt der Ober-Bösewicht im neuen Action-Spektakel X-Men Legends von Activision?

- a) Shrek b) Apocalypse
c) Harald Fränkel d) Flipper

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf der Gewinnspielseite 30 in diesem Heft.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einschluss ist der 15.9.2005.



Heim, Kinder!



Bigge: Wahnsinn! Wieder ein tolle Ausgabe, trotz behinderter Belegschaft.



HAU WEG DIE
\$<#€!\$\$€

www.serioussam2.de

[illegible]



Der Dell™

Im Rausch der Geschwindigkeiten

**Dell™ empfiehlt Microsoft®
Windows® XP Professional**

**Der Dell™ XPS und der Intel® Pentium® 4 Prozessor
mit HT-Technologie sorgen für atemberaubende
Power und Kontrolle für Ihr Gaming.**

Lassen Sie Ihren Puls mit dem fantastischen Dell™ XPS rasen. Schlagen Sie vierfache Salts, springen Sie beeindruckende Pirouetten oder verwandeln Sie Ihre Gegner im Nu zu jämmerlichen Gestalten.

Mit seiner atemberaubenden Power holt der XPS aus jedem Spiel das Beste heraus, und Sie werden vom Rausch Ihrer akrobatischen Kräfte erfasst. Das Herz dieses krassen Systems ist der aktuelle Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie, der für optimale Leistung, Kühlung und Erweiterungsfähigkeit sorgt.

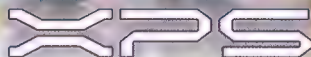
Der XPS ist für echte Spielefreake entwickelt worden, die kompromisslose Power verlangen.

Support rund um die Uhr

Sie brauchen Hilfe? Aktivieren Sie einfach Verstärkung. Mit Ihrem privaten Zugang zum Dell™ XPS Support-Team bekommen Sie die Unterstützung, die Sie brauchen - rund um die Uhr.

Aber den XPS gibt es nicht im Geschäft, also rufen Sie jetzt bei Dell an oder besuchen Sie uns direkt unter www.dell.de!

Dimension™ XPS Gen5



- Intel® Pentium® 4 Prozessor 640 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM®)
- 1 GB statt 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 324 €
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256 MB PCIe nVidia® GeForce™ 6800
- Sound Blaster® Audigy™ 2 ZS 7.1, IEEE 1394
- 16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag¹
- Microsoft® Works 7.0 (OEM®)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Beginner, 60 Tage

1.399 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Finanzierung ab 44,76 €*

E-Value™: PPDE5-D09XPS

Upgrades

- 3 Jahre CompleteCare™ Unfallschutz + 68 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM®) + 244 €
- 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min + 116 €

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. Dell GmbH, Unterschweinstiege 2-14, D-60549 Frankfurt am Main

Alle Preise verstehen sich in € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 20.09.05. Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. In Österreich: leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abholung abweichend. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dell, das Dell Logo, XPS, Dimension, Inspiron und PowerEdge sind Marken der Dell, Microsoft und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation. Microsoft Office Software wird von Dell als Werk vorinstalliert und optimiert. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Intel Centrino Logo, Celeron, Intel XScale, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium und Pentium sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA. Dell ist ein Markenname. Mit einem DVD-RW Laufwerk gebrauchte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. **Die nutzbare Kapazität kann je nach angestrichelter Software leicht differieren. Die angegebenen Zeiten und -qualitäten basieren auf denen im Einzelhandel aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteile beschaffung) abgewichen werden kann. Ein Angebot der CC-Bank AG, unserer Partnerbank, Mischfinanzierungsmodell: Bonität vorausgesetzt. Laufzeit: 6 Monate. Bei 0%-Finanzierung fallen keine Zinsen und Gebühren an. Bei allen anderen Finanzierungen gilt 9,9 % effektiver Jahreszins. Gültig ab 300 € Beste Wert für Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. *Einge in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopierschutzgeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neuinstallationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). "CompleteCare" Vers. Versicherung deckung, wenn nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gültig. Laufzeit: erworben werden. Dieser Service wird für Dimension Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer: der CompleteCare Services ist LSI (London General Insurance), Dell GmbH, Unterschweinstiege 2-14, D-60549 Frankfurt am Main. © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner in the U.S. and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.

XPS

Dimension 5100

Multimedia-PC

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 531 mit HT-Technologie (3 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM*)
- 1 GB statt 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell® E173FP für 254 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB PCI-Express™ ATI® Radeon™ X600 HyperMemory
- Integrierter 7.1 HD Audio-Chip
- 16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner & 16x DVD-ROM Laufwerk
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM*)
- Dell™ Multimedia Tastatur und Maus, 7x USB 2.0
- Dell™ 215 Stereo Lautsprecher
- Dell™ 720 Farbdrucker
- Microsoft® Windows® XP Beginner, 60 Tage

799 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Angebot
ohne Monitor

E-Value*: PPDE5-D09516b

Upgrades

- Servicepaket BASIC inkl. 3 Jahre At-Home + 128 €
- Microsoft® Office 2003 + 244 €
- Small Business Edition (OEM*) + 70 €
- Sound Blaster® Audigy® 2 ZS 7.1, IEEE 1394 + 70 €

Inspiron XPS

XPS

- Intel® Centrino® Mobiltechnologie; Intel® Pentium® M Prozessor 770 (2.13 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB), Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM*)
- 1 GB statt 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 80 GB** EIDE-Festplatte
- 17" UltraSharp™ WUXGA "Truelife" TFT-Display (1920x1200)
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 6800 ULTRA Grafik
- DVD/CD-RW Combo Laufwerk
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium Ionen Akku mit 80Wh
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag*
- Microsoft® Works 7.0 (OEM*)
- Inkl. Dell™ 720 Farbdrucker

2.149 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

AA Power

Finanzierung ab 88 80 €*

E-Value*: PPDE5-N09XP5

Upgrades

- 3 Jahre Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag* + 255 €
- Microsoft® Windows® XP Professional (OEM*) + 70 €
- Microsoft® Office 2003 Professional (OEM*) + 290 €

Beispiele für
zahlreiche Awards
für den Inspiron™
XPS Gen2

Nummer 1
in der
Bestenliste!
PC Professionell
1/05

**Computer
des
Monats**
AVDC 7/05

Testieger
PC Magazin
8/05

Jetzt 0 % Finanzierung! Laufzeit 6 Monate²⁾



Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 2 98 33 55** Geschäftskunden **0800 / 3 00 09 89**

bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 - 0,15€/Min., www.dell.at Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 - Lokaltarif, www.dell.ch

Mehr Power für Gamer. Easy as

DELL



THEMA DES MONATS

ab Seite
62

Dark Messiah of Might & Magic

So schnell kann's gehen. Eben noch waren *Gothic 3* und *The Elder Scrolls: Oblivion* die großen Rollenspiel-Hoffnungsträger, jetzt gesellt sich ein weiteres Schwergewicht dazu. Dass *Might & Magic* seit Jahrzehnten für anspruchsvolle Genre-Kost steht, ist bekannt. Neu ist, dass der jüngste Spross der Serie Action satt bieten soll. Wir haben uns das für Sie angeschaut. Was wir sahen, sollten Sie sich ebenfalls schleunigst zu Gemüte führen. Ab Seite 62.

BETATEST DES MONATS

ab Seite
92

F.E.A.R.

Besondere Spiele erfordern besondere Maßnahmen. Als wir weshalb die Gelegenheit bekamen, die fantastisch ausschauende Shooter-Wartung ausgiebig Probe zu spielen, fackelten wir nicht lange. Das Ergebnis: Alle 1.700.000 vor dem Verkaufsstart und eine klare Kaufempfehlung. Mehr ab Seite 92.

PC ACTION

ANSCHRIFT DER REDAKTION: 10/2005

Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@paction.deBesuchen Sie uns im Internet unter www.paction.de

RUBRIKEN

Auftakt	13
DVD-Inhalt	18
DVD-Umtauschcoupon	168
Darauf wartest du!	61
Die zock ich am liebsten!	44
Gewinnspiel Atari	26
Gewinnspiele-Übersicht	30
Gewinnspiel X-Men Legends	12
Hersteller-Hotlines	168
Impressum	169
Inserentenverzeichnis	168
Leserbriefe	42
Redaktionsspiegel	71
Spielerreferenzen	71
Testphilosophie	71
www.paction.de	166

AKTUELL

Battlefield 2: Special Forces	23
Die Siedler 5: Legenden	61
Doom-Kinofilm	25
FIFA 06	25
Fußball Manager 2006	23
Gauntlet	26
Grotesque	26
GTA San Andreas	26
Jan Hegenberg	23
King Kong	24
L.A. Rush	29
Marc Ecko's Getting Up	29
Need for Speed: Most Wanted	28
Prey	26
Primetime	29
Project Officer	28
Quake 4	22
Rush for Berlin	29
Schwarzenberg	28
Stargate	23
The Suffering: Ties that Bind	23
Top 10 Deutschland	23
Tortuga	61
Tycoon City	29
Unreal Tournament 2007	60
X 3: Reunion	29

BLICKPUNKT

Gothic 3	54
Na sieh mal an! Mit <i>The Elder Scrolls: Oblivion</i> und <i>Dark Messiah</i> hat <i>Gothic 3</i> mächtig Konkurrenz bekommen. Fürchtet man sich bei Piranha Bytes? Wir fragten nach.	
Sound in Games	52
Gratik ist wichtig, die Steuerung auch. Der Sound in Spielen fristete jahrelang ein Schattendasein. Das ändert sich zum Glück gerade. Lesen Sie mehr!	
Sony PSP: Deutschlandstart	48
Sie ist klein, schick, leistungsfähig. Sonys Mini-Konsole erscheint hierzulande. Wir stellen das Wunderding vor und nahmen Spiele unter die Lupe.	

SEITENSPRUNG

Another Code: Doppelte Erinnerung	119
Bombberman DS	119
Conker: Live & Reload	118
Glimmerati	119
Halo 2: Multiplayer-Karten	119
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call	119
Twinklstar Sprites 2	119
X-Twins	118

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Dark Messiah of Might & Magic	62
Oh! Wie aus dem Nichts poppte bei Ubisoft ein Spiel auf, das durch Edoletip, Sahn-Gameplay und Schwergewicht-Hintergrund viel mehr ist als eine Überraschung. Aber überzeugen Sie sich selbst!	
Bad Day in L.A.	78
Call of Duty 2	89
Cold War	79
GT Legends	86
Knights of the Temple 2	80
Panzer Elite Action	82
Prince of Persia 3	76
Serious Sam 2	88
Sin Episodes: Emergence	72
X-Men Legends	84

TEST

BETATEST DES MONATS:

F.E.A.R.	92
Was für eine Offenbarung! Wir zockten den Sahn-Shooter ausgiebig und verraten Ihnen, warum Weihnachten dieses Jahr bereits im September stattfindet.	
7 Sins	111
Bet on Soldier	98
Budget: Chronicles of Riddick	115
Budget: Doom 3	114
Budget: Pro Evolution Soccer 4	116
Budget: Vampire: Bloodlines	115
Dawn of War: Winter Assault	101
Dungeon Siege 2	102
Fahrenheit	108
Fate	112
Madden NFL 2006	113
Metalheart	112
Moto GP	110

SPIELERFORUM

Act of War	127
Battlefield 2	122
Browserspiele	124
Counter-Strike Source	123
Doom 3	120
Far Cry	124
Gratisspiele	128
Half-Life 2	126
Painkiller	122
Vietcong	125
World of Warcraft	126

SPIELETTIPPS

Codename: Panzers - Phase 2	141
Dungeon Siege 2	133
Kurztips	132
Tuning-Tipps: Dungeon Siege 2	145
Tuning-Tipps: F.E.A.R.-Demo	146
World of Warcraft	137

HARDWARE

Aktuelles	150
Hardware-Neuheiten direkt für Spieler	
Einkaufsführer	164
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick	
Test: AMD Turion vs. Intel Centrino	156
Neue Notebook-Prozessoren braucht das Land. Wirklich?	
Test: Einzeltests	160
Geprüft: Grafikkarte, MP3-Player, Spieltestastatur	
Test: Mauspads	158
Bald flüchtet's auch bei Ihnen - dank unserer Kauftips	
Thema Technik: Kühlungstipps	162
Wenn unter der Haube raucht, müssen Sie mal eingreifen!	
Vergleichstest: Netzteile	152
Spannung garantiert? Bei diesen Teilen sicherlich!	

Legende: PC ACTION Gold PC ACTION Preistop

Doom 3: Open Coop

Mit bis zu vier Kollegen gemeinsam Monster schlachten? Jawohl, das geht jetzt. Unsere Empfehlung: ausprobieren!

WEITERE MODS & MAPS:
Painkiller: Hills, Battlefield 2: Coop-Mod 3.0, Half-Life 2: Army Source Pack, World of Warcraft: Titan Panel & Wowloc, Vietcong: Rising Sun, Act of War: Map-Pack u. v. m.

Dungeon Siege 2

Monster schnetzeln kann jeder. Seinen Charakter zu einem echten Helden auszubauen, erfordert ein paar Kniffe. Wir verraten Sie Ihnen!

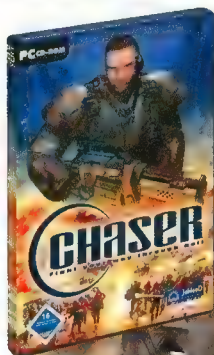
AUSSERDEM: World of Warcraft, Codename: Panzers - Phase 2 u. v. m.

Hoch-Spannung!

Wenn mitten im Betrieb die PC-Leuchte erlischt, weil die Grafikkarte schwerstarb verrichtet, ist das - nun - ungeschön. Damit Ihre Klänge stets voll im Saft stehen, geben wir Kaufempfehlungen.

SPIELE IN DIESEM HEFT

7 Sins, Test	111
Act of War, Spielforum	127
Another Code Doppelte Erinnerung, Test	119
Bad Day in L.A., Test	78
Battlefield 2, Test	122
Bet on Soldier, Test	98
Bomberman DS, Test	119
Browserspiele, Test	124
Call of Duty 2, Test	89
Chronicles of Riddick, Test	115
Codename: Panzers - Phase 2, Tipps	141
Cold War, Vorschau	79
Conker: Live & Reload, Test	118
Counter-Strike Source, Spielforum	123
Dark Messiah of Might & Magic, Vorschau	62
Dawn of War: Winter Assault, Test	101
Die Siedler 6: Legendes, News	61
Doom 3, Budget-Test	114
Doom 3, Spielforum	120
Doom-Kinship, News	25
Dungeon Siege 2, Test	133
Dungeon Siege 2, Test	102
Dungeon Siege 2, Tuning-Tipps	145
F.E.A.R., Test	92
F.E.A.R., Test	146
Fahrenheit, Test	108
Far Cry, Test	124
Fate, Test	112
FIFA 06, Test	25
Fußball Manager 2006, News	23
Gauntlet, News	26
Glumerau, Test	119
Gothic 3, Test	54
Grotesque, News	26
GT Legends, Vorschau	86
OTA San Andreas, News	26
Half-Life 2, Test	126
Half-Life 2 Multi-Player-Karten, Test	119
Jan Hegenberg, Test	23
King Kong, Test	24
Knights of the Temple 2, Test	80
L.A. Rush, News	29
Madden NFL 2006, Test	113
Mark Eckes Getting Up, News	29
Metalheart, Test	112
Moto GP, Test	110
Need for Speed: Most Wanted, News	28
Painkiller, Spielforum	122
Panzer Elite Action, Test	82
Procyon, Test	24
Primetime, Test	29
Prince of Persia 3, Vorschau	76
Pro Evolution Soccer 4, Test	116
Project Offset, News	28
Quake 4, Test	22
Rush for Berlin, News	29
Schwarzenberg, News	28
Serious Sam 2, Test	88
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call, Test	119
Sin Episodes: Emergence, Vorschau	72
StarGate, Test	23
The Suffering: Ties that Bind, News	23
Tortuga, News	61
Twinsister Sprinter 2, Spielforum	119
Tycoon City, News	29
Unreal Tournament 2007, News	60
Vampire: The Masquerade - Bloodlines, Test	115
Vietcong, Spielforum	125
World of Warcraft, Test	126
World of Warcraft, Tipps	137
X3 Reunion, Test	29
X-Men Legends, Test	84
X-Twist, Spielforum	119



VOLLVERSION

Chaser

Das epische Action-Abenteuer fesselt Sie an den Bildschirm. Dieser Ego-Shooter rockt – ganz besonders im Mehrspieler-Modus!



- Tutorial
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 18 Hauptlevels, unterteilt in 35 Unterlevels
- 19 Waffen
- 4 Mehrspieler-Modi
- 8 Mehrspieler-Karten
- PC-ACTION-Wertung: 83% (Mehrspieler-Modus)

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	650 MHz, 128 MByte RAM, 1,350 MByte HD
MEHRSPIELER:	Ja
INTERNET:	www.chasergame.com

GRANATENSTARKE DEMOS AUF DVD



NUR AUF AB-18-DVD

Mit der Einzelspieler-Demo zum lang ersehnten Gruselschocker kommen Actionfans in den Genuss eines Levels aus dem Hauptprogramm. Als Mitglied der F.E.A.R.-Crew untersuchen Sie mysteriöse Vorgänge in einem Bürogebäude und erleben zahlreiche Schrecksekunden. Ein kleines Mädchen beobachtet jeden Ihrer Schritte ...

Mindestvoraussetzung für die Demo: 2,4 GHz, 846 MByte RAM, 1 GByte HD



NUR AUF AB-18-DVD

Die Einzelspieler-Demo des Ego-Shooters führt Sie durch eine Mission des ersten Kapitels, in der Sie die flüchtige Karina in einem Dschungel suchen. Alle Waffen lassen sich durch Energiekerne aufrufen, was dem Spieler eine höhere Durchschlagskraft, mehr Munition oder einen Nachtsicht-Modus bringt.

Mindestvoraussetzung für die Demo: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD



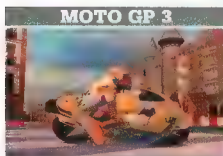
Die Demo katapultiert Sie in eine „Was wäre, wenn“-Geschichte. Sie sind Lucas Kane, der einen Mord vertuschen will. Mithilfe von wohl überlegten Aktionen geben Sie dem Spielverlauf die Richtung. Den Protagonisten dirigieren Sie per Tastatur durch die Spielwelt, mit Mausbewegungen entscheiden Sie über dessen Handlungen.

Mindestvoraussetzung für die Demo: 800 MHz, 256 MByte RAM, 510 MByte HD



Endlich ist die Demo zu einem der erfolgreichsten Rollenspiele der vergangenen Jahre hier! Mitten in einem toben den Krieg ist es erneut Ihre Aufgabe, das Königreich Ehb vor dem Untergang zu retten. Charakter pöppeln, Gegenstände horten, die Welt erkunden, Aufgaben lösen – es gibt viel für Sie zu tun!

Mindestvoraussetzung für die Demo: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,6 GByte HD



MOTO GP 3

In der Demoversion von Moto GP Ultimate Racing Technology 3 heizen Sie mit dem aufgemotzten Zweirad über die Rennstrecken von Le Mans und Tokio und drängeln unliebsame Konkurrenten ab. Entweder in einem Einzelspieler-Rennen oder mit Freunden im Netzwerk jagen Sie über die Pisten.

Mindestvoraussetzung für die Demo: 1 GHz, 128 MHz, 166 MByte HD



GT LEGENDS

GT Legends ist der Nachfolger des hoch gelobten GTR. Das Rennspiel richtet sich an Simulationsfans und Neueinsteiger. In der englischen Demo drehen Sie im Jaguar XKE Lightweight oder Lotus Elan 26R Ihre Runden auf der Rennstrecke von Dijon. Sie dürfen sogar die typische Ludenschüssel Chevrolet Corvette benutzen.

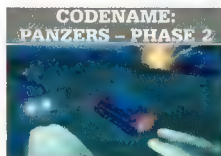
Mindestvoraussetzung für die Demo: 1,3 GHz, 512 MByte RAM, 300 MByte HD



DRAGONSHARD

Dragonshard vereint Echtzeit-Strategie- und Rollenspiel-Elemente und bedient sich dabei des berühmten Dungeons and Dragons-Regelwerkes. In der Einzelspieler-Demo des neuesten Streichs von Liquid Entertainment (Battle Realms) erleben Sie zwei Missionen der Vollversion auf Seiten des Order of the Flame.

Mindestvoraussetzung für die Demo: 1,3 GHz, 256 MByte RAM, 509 MByte HD



CODENAME: PANZERS - PHASE 2

150.000 Mal wurde die erste Demo zu CDVs Taktik-Kracher heruntergeladen. Nun folgt Nummer zwei, die sich dem Mehrspieler-Modus widmet. Sie können drei Spielpartien wählen, bekommen eine Karte für den Modus Domination und eine Netzwerk-Mission. Die Gefechte gehen im Internet oder im Netzwerk ab.

Mindestvoraussetzung für die Demo: 1 GHz, 256 MByte RAM, 660 MByte HD

Weitere topaktuelle Demos finden sie auf der DVD. Siehe Inhalt rechte Seite. ►

SPIELERFORUM AUF DVD



DVD-INHALT

VOLLVERSION:

Chaser

DEMOS:

Codename: Panzers – Phase Two
(Mehrspieler) (Nur auf Ab-16-DVD)
Dragonshard
Dungeon Siege 2
Fahrenheit
F.E.A.R. (Nur auf Ab-18-DVD)
G.I. Legends (Nur auf Ab-16-DVD)
Moto GP 3 (Nur auf Ab-16-DVD)
Pariah
(Einzelspieler) (Nur auf Ab-18-DVD)
Scooter Warz (Nur auf Ab-16-DVD)
Trivocum (Nur auf Ab-16-DVD)

VIDEOS:

News:
Black & White 2
Blitzkrieg 2
Gene Troopers
Heroes of the Pacific
World Racing 2

Vorschau:

Dawn of War: Winter Assault
in 80 Tagen um die Welt
Rise & Fall: Civilizations at War
Runaway 2
Total Overdose

Jetzt im Handel:

Bet on Soldier
Fahrenheit

Reportage:

Dark Messiah of Might & Magic
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um
Mittelerde 2
Dungeon Siege 2
FIFA 06
Heilgate: London
Knights of the Temple 2
Need for Speed: Most Wanted

Spezial:

Bet on Soldier
(hochauflösendes Video im Datenbereich)
August-Charts
PC ACTION bringt's
Vorlesung des Monats
Abspann + Computababe
Outtakes

Trailer:

Der Pate
Legion Arena
Myst 3
NHL 2006
Panzer Elite Action
Prince of Persia 3
Rainbow Six 4
Reise zum Zentrum des Mondes
Sims 2: Nightlife

SPIELERFORUM:

Act of War
Battlefield 2
Brothers in Arms
Counter-Strike Source
Doom 3
Gratisspiele
Half-Life 2
Paintkiller
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Stronghold
Vietcong
World of Warcraft

TIPPS & TRICKS:

Codename: Panzers – Phase 2
Earth 2160
GTA: San Andreas

PATCHES:

Act of War: Direct Action v.1.06 (int)
Battlefield 2 v.1.02 (int)
Chaos League Sudden Death v.2.02 (q)
Diablo 2: Lord of Destruction v.1.11 (int)
Diablo 2 v.1.11 (int)

Earth 2160 Gold Upgrade v.1.3 (d)
NHL Eastside Hockey Manager 2005
v.2.0.2 (int)
Pariah v.1.03 (int)
Radsport Manager Pro v.1.2R (d)
SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo
Patch #1
Singles 2 Triple Trouble v.1.2
(Digital download)
Singles 2 Triple Trouble v.1.2
(Retail)

HARDWARE-TREIBER:

Win9x Me:

Ati Catalyst v.5.2
Nvidia Forceware 71.84

WinXP 2000

Athlon 64 Cool'n'quiet Software 1.0.1.7
für Win2k Me
Athlon 64 Treiber 1.1.0.14 für WinXP
Ati Catalyst ohne CCC v.5.7
Nforce4-Treiber v.6.53
Nvidia Forceware 77.72
Nvidia Nforce1 v.5.18 Win2000 XP
Nvidia Nforce4 SLI Intel Edition v.7.13
Nvidia Nforce4-Standalone-Kit v.6.53
Via Hyperion v.450v1
Via Hyperion Pro v.500A

TOOLS & EXTRAS:

Adobe Reader 7.0
Aulrusterchner CPU v.1.1
CPU-Z v.1.29
DirectX 9.0c
e-verify Home Edition v.2.01
Fraps v.2.6.0
Gamers IRC 4.36
Mcafee Avert Stinger v.2.5.4
Power DVD (Trial)
Prime95 v.2.38
Rivatuner v.2.30 RC 15.5
Speedfan v.4.23
Wallpapers
WinZip (Trial)

DAS PAPPT!

Sie möchten Ihre
DVDs getrennt von
Ihrer PC ACTION-Hell-
sammlung archivie-
ren? Das ist gar kein
Problem! Sie schneiden
einfach das links
stehende Inhaltsver-
zeichnis aus und kle-
ben es auf den Rücken
der DVD-Hülle. Weil
wir zaubern können
und Sie lieb haben,
passt der Zettel wie
eingegossen dorthin.



**Unsere DVD ist eine Wende-
DVD! Video- und Datenbereich
befinden sich auf je einer
DVD-Seite. Zum Anschauen des
jeweiligen Bereichs die DVD
also einfach umdrehen!**



"Der größte Hoffnungsträger
im Genre seit Half-Life 2."

Rüdiger Steidle, PC POWERPLAY, August 2005



© 2005 Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. E.E.A. ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sierra Entertainment, Inc. und/oder anderen Ländern. Vivendi Universal Games, Vivendi Universal Games Logo und Master Card, Vivendi Universal Games, Sierra und das Sierra Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Warenzeichen von Vivendi Universal Games, Inc. oder einer ihrer Tochtergesellschaften. Alle Rechte vorbehalten.



Genialer Ego-Shooter mit einzigartiger
Mischung aus packender Action
und filmreifer Horror-Story



Hochentwickelte Gegner KI und
spektakuläre Grafik mit
umwertenden Spezialeffekten



Atemberaubendes Slow-Motion-Feature
und realistische Physik

FEAR™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON
WWW.WHATISFEAR.COM

OKTOBER 2005

TOP NEWS



>>Krankheiten am
Gesichtsausdruck erken-
nen. Heute: Durchfall.<<

Die Lust am Beben

Es schaut super aus und spielt sich gut, das neue Baby der Doom-Schöpfer Id Software: **QUAKE 4** gedeiht prächtig.



>>Hat Spaß
im Aussehen:
Marine Fischer<<

Ego-Shooter Endlich! Wir waren vergangenen Monat vor Ort in London und ließen uns von den id-Köpfen Todd Hollenshead und Tim Willits die spielbare Version von **Quake 4** präsentieren. Dabei ging es mächtig ab. Der Protagonist ist halb Mensch, halb Strogg und findet sich in einem kriegesischen Szenario wieder, wo blutrünstige Alien-Rassen und monströse Blechhaufen wüten. In der frühen Level-Demo schlugen wir uns in einem düsteren Außenareal (!) durch einen Schützen-graben, während über unserem virtuellen Schädel die Post abging. Dann nahm uns ein Panzer mit, den wir aber nicht steuern durften. Lediglich die Geschütze ließen sich bedienen. Sei's drum, Spaß ist es trotzdem. Zu guter Letzt schlüpfen wir in einen Mech-Anzug und schlugen uns mit Maschinengewehr und Raketenwerfer durch die Gegnermassen. Dabei machte die **Doom 3**-Engine eine echt gute Figur. Feine Explosionen, grandiose Grafik-Effekte und detaillierte Gegner ließen uns staunen. Doch **Quake 4** schaut nicht nur fast genauso aus wie **Doom 3**, es spielt sich auch sehr ähnlich. Doch das ist ja nichts Negatives. Ende des Jahres ist es so weit, dann geht es den Stroggs an den Kragen.

LUKAS CISZEWSKI

Info: www.quake4.ravengames.com

Jeep-Jeep, hurra!

Jubel! Die erste **BATTLEFIELD 2**-Erweiterung steht in den Startlöchern. Bald gibt es neue Einheiten, Karten und sogar Zivildfahrzeuge.



Mehrspieler-Shooter | Kaum ist der Mehrspieler-Kracher **Battlefield 2** erschienen, schon ist ein umfangreiches Add-on in der Mache. Und das haut voll rein: Statt US-Marines, Chinesen und Koalition des Nahen Ostens gibt es sechs komplett neue Parteien. „Es stehen die besten Einheiten des heutigen Militärs im Zentrum des

Erweiterungs-Packs“, erklärt EA. Im Klartext: Navy Seals, Britische SAS, Russische Spetznas, die MEC-Spezialkräfte, Rebellenruppen oder Aufständische dürfen Sie zum Sieg führen. Neue Szenarien und Einheiten gibt es auch, genauere Angaben dazu nicht. Termin: Herbst 2005. LUKAS CISZEWSKI
Info: www.battlefield2.com



Ego-Shooter | Anfang August: „Jowood sieht sich gezwungen, die Entwicklungs-Vereinbarung mit Perception aufzukündigen.“ Ist das Spiel zur **StarGate**-Serie tot? Aus Österreich hieß es, dass dem nicht so sei. Das australische Team Perception wäre mit dem Shooter überfordert. Die Lizenz liege aber weiterhin bei Jowood. Momentan sollen die Österreicher mit anderen Teams verhandeln, die die Arbeit an **StarGate**

SG-1 weiterführen. Besser, als die investierten fünf Millionen Euro und die feine Idee mit dem Kooperativ-Modus abzuschießen. Im Oktober erscheint das Spiel aber keinesfalls. Aktuell: Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns eine Pressemitteilung von Perception. Darin erklären die Australier, dass Ihnen die **SG-1**-Lizenz doch gehöre. Ohai Fortsetzung folgt. JOACHIM HESSE

Info: www.jowood.com

LIES MICH!

FUSSBALL MANAGER 2006



»Tetris, Weltmeister-Edition: Level 6845.«

Sportmanager | Gerald Köhler hat fast fertig! Electronic Arts' Chef-Designer der erfolgreichen **Football Manager**-Serie verspricht für die 2006er-Version einiges. Wir haben Probe gespielt und können bestätigen: Hier blieb kaum ein Stein auf dem anderen. Die Menüs entschlackte man, die Benutzerführung ebenso. Neu ist ein Tool zur Matchanalyse, welches etwa Laufwege aller Spieler exakt aufzeichnet. Die überarbeitete 3D-Engine zeigt nun Dribblings, Heber über den Torwart und berücksichtigt die Vorteilsregel. Ob der **FM 2006** die Tabellenspitze verteidigt, erfahren Sie voraussichtlich in der nächsten PC ACTION. (CB)

Info: www.fm2006.de

ALBUM EXKLUSIV BEI PC ACTION: SPIEL-MUSIKER JAN HEGENBERG

Szene | Auf der Games Convention in Leipzig moderierte er die NGL-Finals und gab danach Kostproben seines Könnens auf der Show-Bühne: Spiele-Bardie und **Counter-Strike**-Sänger Jan Hegenberg. Der in der LAN-Szene dank Songs wie „GPF suckt“ oder „Cheater an die Wand“ längst mit Kultstatus gesegnete Musiker, der auf Netzwerk-Partys mit dem Kampfnamen „Bash“ unterwegs ist, veröffentlicht in Kürze sein erstes Album mit dem Titel **Demotape**. Das beinhaltet acht überwiegend neue Songs rund ums Zocken. Das Beste: In der nächsten Ausgabe der PC ACTION bekommen Sie die Lieder in feinsten MP3-Qualität als exklusive Vorveröffentlichung auf unserer DVD serviert. Na wenn das nichts ist! Spüren Sie schon mal die Lauscher durch! (CB)

Info: www.janhensberg.de

THE SUFFERING 2

Action-Adventure | Das ist ja der Horror! Nein, nicht dass die derbe Monsterschlacht von **Surreal** Software mit **Ties that Bind** (etwa: Ewig angebunden) eine Fortsetzung bekommt, sondern was der Ein-Mann-Armee Torque dort widerfährt. Es verschlägt den Helden ins Gefängnis von Baltimore, wo allerhand fiese Kreaturen auf ihn warten. Hüpfend, zweihändig ballend und als Dämon weist er diese ab nächsten Monat in die Schranken. (CB)

Info: <http://thesufferingthatbind.com>



TOP 10 DEUTSCHLAND					
Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb	
1	▲	2	Battlefield 2	EA	
2	▼	1	GTA San Andreas	Take 2	
3	▲	6	Guild Wars	Flashpoint	
4	▲	5	Half-Life 2	Vivendi Universal	
5	▲	10	Empire Earth 2	Vivendi Universal	
6	NEU	-	Codename: Panzers - Phase 2	CDV	
7	▲	8	Die Sims 2	EA	
8	▼	7	Stronghold 2	Take 2	
9	NEU	-	Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre	EA	
10	▼	3	Earth 2160	Zuxxez	

Quelle: SATURN

Wenn die Echs mal wieder stresst ...

Bislang waren nur Saurier zu sehen, jetzt rückt Ubisoft offizielle Bilder des Affen von **PETER JACKSON'S KING KONG** heraus. Alles andere als lausig!



Action | Ja, Filmumsetzungen sind spielerisch in den meisten Fällen echt schrottig. Ausnahmen bestätigen die Regel und *Peter Jackson's King Kong*, scheint so eine Ausnahme zu werden. Entwickler-Guru Michel Ancel arbeitet mit Hochdruck an der Fertigstellung. 70 Prozent des Spiels laufen in Ego-Shooter-Manier ab. Sie schlüpfen in Jack Driscolls

Haut und setzen sich auf einer entlegenen Insel gegen Saurier und Raubtiere zur Wehr. Später lassen Sie auch im New York der Dreißigerjahre die Sau raus. Die restlichen 30 Prozent verbringen Sie als King Kong persönlich und dürfen sogar die weiße Frau befummeln. Unser vorläufiger Eindruck: Affengeill! AHMET ISÇITÖRK
Info: www.kingkonggame.com

Die dümmden Affen der Welt

Reinhold Messner



Von seinem letzten Berg-Trip brachte der gute Reinhold Fotos mit, die die Existenz des Yetis beweisen sollten. Eine ganze Yeti-Familie hätte er angeblich abgelichtet. Ein Experten-Team hat die Bilder ausgewertet und kam

zu folgendem Schluss: Auf dem Bild sind keine Yetis zu sehen, sondern ein Weihnachtsmann-Swat-Team, das gerade gegen kolumbianische Drogendealer vorgeht. Wie Messner auf die total bescheuerte, unglaubliche Yeti-Idee kam, ist uns ein Rätsel.

Gertrude Rein-Stecken



Johannes Gutenberg erfand den Buchdruck. Die Gutenberg-Bibel war so etwas wie der erste maschinell erstellte Schmücker. Die saarländische Hausfrau Gertrude Rein-Stecken war nach eigenen Angaben einer ähnlich revolutionären Art des Druckens auf der Spur: dem Blut-Druck. Buchstaben werden in die Arme von Patienten geritzt, die betreffenden Stellen mit Papier eingewickelt. Ein mühsames und sehr beschauertes Verfahren, das pro Buch circa 60 Jahre in Anspruch nimmt.

Ehepaar Kunz



Sascha und Elfriede Kunz wollten ein Kind. Nach einem Unfall mit dem Nussknacker blieb Sascha Kunz aber unfruchtbar. So reisten die beiden nach Indien, um illegal ein Kind zu adoptieren. Dort jubelte man ihnen einen als Adoptivsohn getarnten Schneemann unter. Das Ehepaar ahnt immer noch nichts von einem Betrug. Elfriede Kunz: „Ich dachte, unser Sohn wäre inkontinent, weil er immer in einer Lache stand. Irgendwann war er einfach verschwunden! Er wurde entführt!“



Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT BLICKT UNTER DIE AMERIKANISCHE GÜRTELLINIE

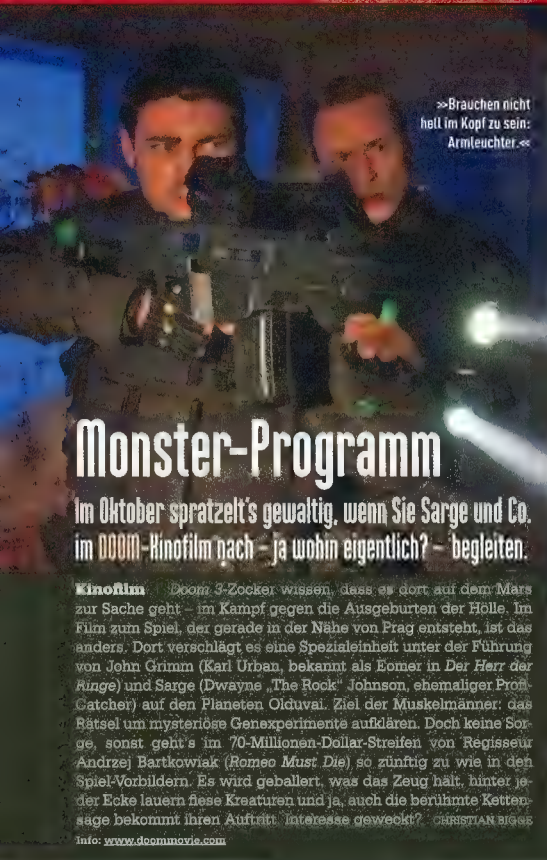


»Bertiner Weißer mit Schuss.«

Entrüstete Liebestöter

Was nach US-amerikanischen Maßstäben ein „Sex-Skandal“ ist, ruft im alten Europa bestenfalls amüsiertes Schulterzucken hervor: Haben die verklemmten Amis sonst keine Probleme, als die freischaltbare „Hot Coffee“-Sequenz von *Grand Theft Auto: San Andreas*? Die kräftige Gewaltkomponente dieses Spiels wird in den USA als weniger jugendgefährdend erachtet; die ursprüngliche *San Andreas*-Altersempfehlung „Mature“ führt zu keinen Vertriebsbeschränkungen. Dann stellte sich heraus, dass ein im Programmcode verstecktes, eher albernes als pornografisches Koitus-Minispiel durch gewisse Tricks freischaltbar ist. Beim Sex hört der Spaß auf: Flugs wurde das Programm mit der härtesten, selten verwendeten Altersempfehlung „Adult only“ versehen, deren Auswirkungen denen einer Indizierung in Deutschland nahe kommt. Denn die meisten großen US-Handelsketten weigern sich, solche vermeintlich harte Ware im Angebot

zu führen. Take 2 startete eine Rückrufaktion und will eine koffeinfreie, neu gemasterte Version demnächst wieder in den US-Handel bringen, die „Mature“-Ansprüchen genügt. Müßig zu erwähnen, dass sich Medien, Politiker und sonstige Bedenkenträger auf das Thema stürzten. Die Hysterie-Spitzen der Debatte erreichten traumhafte Realsatire-Dimensionen. So prangerte Anwalt Jack Thompson, langjähriger Kreuzritzer gegen Computerspiele und deren angebliche verderbliche Wirkung, in einer Presseerklärung allen Ernstes *Die Sims 2* als „schlimmer als Hot Coffee“ an. Das „schmutzige kleine Geheimnis“ des Familiensimulators seien „nackte Sims“. Eine erstaunliche Betrachtung, denn zum einen sind entblätterte Sims verpixelt, zum anderen deren 3D-Modelle ohnehin frei von Geschlechtsmerkmalen. Thompsons Logik: Die Mod-Community könne ja umprogrammierenderweise *Die Sims 2* in einen Polygon-Porno verwandeln. Gut verdrht: Das ist ein Totschlag-Argument, mit dem man jedes Spiel als potenziell pfui und böse verdammen kann.



Monster-Programm

Im Oktober spritzt's gewaltig, wenn Sie Sarge und Co. im DOOM-Kinofilm nach – ja wohin eigentlich? – begleiten.

Kinofilm Doom 3-Zocker wissen, dass es dort auf dem Mars zur Sache geht – im Kampf gegen die Ausgeburten der Hölle. Im Film zum Spiel, der gerade in der Nähe von Prag entsteht, ist das anders. Dort verschlägt es eine Spezialeinheit unter der Führung von John Grimm (Karl Urban, bekannt als Eomer in Der Herr der Ringe) und Sarge (Dwayne „The Rock“ Johnson, ehemaliger Profi-Catcher) auf den Planeten Olduvai. Ziel der Muskelmänner: das Rätsel um mysteriöse Genexperimente aufklären. Doch keine Sorge, sonst geht's im 70-Millionen-Dollar-Streifen von Regisseur Andrzej Bartkowiak (Romeo Must Die) so zünftig zu wie in den Spiel-Vorbildern. Es wird geballert, was das Zeug hält, hinter jeder Ecke lauern diese Kreaturen und ja, auch die berühmte Ketten-sage bekommt ihren Auftritt. Interesse geweckt? CHRISTIAN BIGGS

Info: www.doommovie.com

Kartenspiel

Millionäre in kurzen Hosen können Sie nicht nur jedes Wochenende sehen, sondern in FIFA 06 auch selbst steuern.



Sportspiel | Dass im Herbst eines jeden Jahres ein neuer FIFA-Titel aus dem Hause EA Sports erscheint, ist so sicher wie das Amen in der Kirche. Diesen Monat trudelte in der Pro Evolution Soccer-dominierten PC-ACTION-Redaktion die erste Vorabversion von FIFA 06 ein, die durchweg einen positiven Eindruck hinterließ. Die Optik präsentiert sich noch schicker und das Spielgefühl einen Tick realistischer. Lediglich die künstliche Intelligenz lässt zu wünschen übrig: Die Computergegner hauen sich beispielsweise untereinander den Ball um die Ohren. Doch EA Sports arbeitet mit Hochdruck an KI, Stellungsspiel und Spielrhythmus. Dafür wurden sogar Experten aus Tokio, der Heimatstadt von PES, eingeflogen. Ob's etwas nutzt, sehen wir am 20. Oktober.

LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.fifa06.com

Wer zur Hölle ist eigentlich ...



»... und dann hat mich Papa gezwungen, unanständige Sachen zu machen.«

ROMAIN DE WAUBERT DE GENLIS?

Datum: 26. Juli 2005, 14:34 Uhr. Nach einem schmackhaften Mittagessen sprechen wir mit dem Dark Messiah-Produzenten.

Als Romain de Waubert de Genlis (links, mit PC-ACTION-Sklave L. Ciszewski) im luxuriösen Steakhaus erwähnt, dass er auf Korsika geboren wurde, schauen ihn die anderen französischen Ubisoft-Mitarbeiter schräg an. „Man hat's nicht leicht als Korse in Paris“, erklärt der Mann mit dem riesigen Namen. Wir entgegnen: „In Deutschland ist das ähnlich. Bei uns heißen die Korse Ossis.“ Doch eigentlich ist der Produzent ein dufter Typ. „Ich reise viel, fahre in die Berge, Ski und Snowboard. Und spiele natürlich World of Warcraft, aber davon will ich wieder wegkommen, es nimmt zu viel Zeit in

Anspruch!“ Wahre Worte. Auf die Frage nach seinem Lieblingsspiel kommt wie aus der Pistole geschossen: „Battlefield 2.“ Was hat er vor Ubisoft gemacht? „Digital Illusions, Schweden.“ Okay, das erklärt einiges. Privat hört er Country-Rock und Elektro-Musik, wenn er nicht gerade alte Sid-Meiers-Spiele wie Pirates! oder Gettysburg zockt. Romain de Waubert besaß sogar mal eine eigene Spieleschmiede. Bei der Arbeit am Echtzeit-Strategietitel Ancient Prophecies ging die Firma pleite. „Aber das erwähnst du am besten nicht, das ist mir so peinlich“, erklärt er. Abgemacht!

LUKASZ CISZEWSKI

LIES MICH!

GROTESQUE



Rollenspiel | Eine Mischung aus Gothic, Final Fantasy, Monkey Island und dann auch noch aus Deutschland? Klingt gut! Laut Entwickler-Team Silent Dreams verweigern in Grotesque Skelette den Kriegsdienst, Goldketten tragende Assi-Orks beschützen Lego-Lars und man beschwört einen so genannten

Pikat-Schuh. Der obligatorische Held hört auf den Namen Roger Sun. Er wird aus der Gegenwart ins Fantasy-Mittelalter gebeamt. Seine Aufgabe: natürlich die Welt retten. Im zweiten Quartal 2006 soll Grotesque erscheinen – wenn sich bis dahin ein Verleger findet. (AI)

Info: www.grotesque-game.de

GAUNTLET

Action | Tja, Feierabend! Die Arbeit an der PC-Version von Gauntlet: Seven Sorrows wurde eingestellt. Ist auch nicht weiter verwunderlich, nach dem die Urgesteine John Romero und J.E. Sawyer von Borel gingen. Interessanterweise ist der Tod der PC-Version gar keine Neuigkeit, denn laut Midway drehte man dem Projekt bereits vor Monaten den Hahn zu. Nur hat es vorher einfach niemand bemerkt! Die Konsolen-Fassungen sind vom Exitus übrigens nicht betroffen und befinden sich weiterhin in der Entwicklung. Was Romero und Sawyer jetzt tun? Sawyer hat einen neuen Job bei Obsidian Entertainment, die bekanntermaßen für das hervorragende KotOR 2 verantwortlich sind. Dort arbeitet er an Neverwinter Nights 2. Über Romeros Pläne ist derzeit nichts bekannt. (AI)

Info: <http://gauntletseven sorrows.com>

GTA SAN ANDREAS



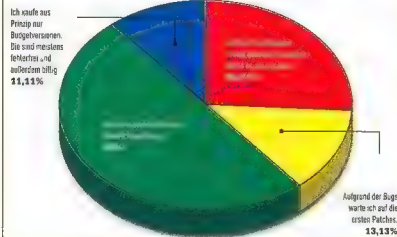
Action Die GTA-Pechsträhne scheint nicht zu enden. Erst sorgte unter anderem Hillary Clinton dafür, dass Rockstars Titel eine „Nur für Erwachsene“-Freigabe erhielt, dann verklagte die 85-jährige Florence Cohen die Entwickler. Begründung: Als Sie das Spiel für ihren Enkel kaufte, war es noch ab 17 Jahren freigegeben, obwohl

sexuelle Inhalte zu sehen sind. Und jetzt sollen die Redakteure des norwegischen Senders TV2 auf eine Sexzene gestoßen sein, die ohne Patch zugänglich ist (siehe Bild). Hat das weitere Konsequenzen? (AI)

Info: www.rockstargames.com

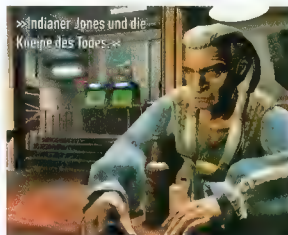
SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Lohnt es sich noch, Spiele direkt bei Veröffentlichung zu kaufen?



Ich seh' rot heute

Amerikanische Ureinwohner und Aliens passen nicht zusammen. Das ist wohl auch der Grund, warum sie sich in PREY die Hölle heiß machen!



>>Indianer Jones und die
Kniee des Todes<<



>>Aus dem Stargate kommen,
doch gar keine Stars heraus!<<

Ego-Shooter | Man sagt ja immer, dass die amerikanischen Ureinwohner garschick sind. Tommy, ein indianischer Army-Mechaniker, ist der beste Beweis. Die Rothaut wurde aus dem Wehrdienst entlassen und kehrt in ihr Reservat zurück. Dort in Taliqua, Oklahoma, will er eigentlich mit seiner Alten die Sachen packen und irgendwo ein neues Leben beginnen – doch dann kommen die Aliens. Die saugen mal ganz nebenbei Tommy und seine Bekannten in ihr Raumschiff. Nun

geht's los! In typischer Ego-Shooter-Manier sucht Tommy im Raumschiff nach seinen Leuten und ballert dabei jede Menge grüne Männchen aus den Latschen. Cool ist, dass es im Schiff verschiedene Gravitations-Zonen gibt. Mal kämpft Tommy in der Schwerelosigkeit oder latscht sprichwörtlich die Decke entlang. Als echter Indianer wechselt er zwischendrin in die spirituelle Welt, was noch abgefahrener klingt. Termin? 2006! AHMET ISCI TURK

Info: www.humanhead.com

ATARI

verzaubert Sie!

Wie heißt das Spielsystem von Dragonhard?

- A) L&D
- B) DTM
- C) G&D
- D) DFB

Alle freuen sich auf Dragonhard!

Auf der Suche nach dem magischen Herz von Siberys erkunden Sie in Ataris Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel die Dungeons & Dragons-Welt Ebberron und fechten heiße Schlachten aus. Zur Feier spendiert Atari folgende Leckerchen:

5 X DRAGONSHARD

– ORIGINALVERSCHEISST UND INSTALLATIONSWILLIG!

4 X DRAGONSHARD-STATUEN

SELTENE SAMMLERSTÜCKE – DER HINGUCKER IN JEDER SPIELER-HÖHLE!

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 30.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTER MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

GEHEIMNISSE · SPANNUNG · AUFGREGUNG · ABENTEUER · ACTION · ANARCHIE



"Deus Ex trifft Mac Gyver —

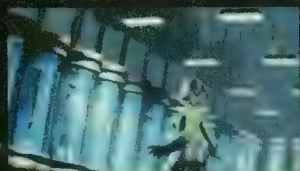
im Endzeit Rollenspiel kämpfen Sie unter der Erde gegen Mutanten™

(PC Powerplay 7/05)



Ein wahres Cyberpunk Rollenspiel-Juwel

neuro hunter



Ab 2.9. im Handel oder unter www.Softunity.com

PC DVD

SILVER

www.neurohunter.com

STEHLEN · HACKEN · KÄMPFEN · BAUEN · BRAUEN · HANDELN · REDEN

Proleten schleudern!

Beim nächsten **NEED FOR SPEED** ist nicht nur die Grafik besser, in **MOST WANTED** bereichern außerdem wilde Verfolgungsjagden mit der Polizei Ihr Raser-Leben.

>>Das ist Ludwigs Hafen.
Und auch sein Auto.<<



AUF DVD

Rennspiel | Endlich dürfen Sie mal wieder der Schnellste sein, ohne dass eine frustrierte Sexpartnerin mault. Nicht, dass Sie das Gemeckere einer Frau interessieren müsste, aber es ist trotzdem schön, wenn im Herbst die beliebte *Need for Speed*-Serie mit dem Untertitel *Most Wanted* in die nächste Runde durchstartet. Wie zuletzt bei *Underground 1* und 2, beweist der Wohnzimmer-Raser bei illegalen, innerstädtischen Straßenrennen auf einem mehrere hundert Kilometer langen Streckennetz sein Können. Außerdem darf er im Tuning-Geschäften die Proleten-Schleuder seiner Träume erschaffen. Neu: Es gibt auch, sich bei Hollywoodreifen Verfolgungsjagden mit der Polizei nicht erwischen zu lassen! Denn nur dann steigen Sie in der schwarzen Liste auf und beeindrucken die Weiber. Außerdem gibt es erstmals eine spielerisch wichtige Zeitlupefunktion – so eine Art Bullet Time, wie sie aus Actionspielen bekannt sein dürfte. Ein Mehrspieler-Modus ist ebenso mit von der Partie. Schön, also auf zum Schwanzvergleich! **HARALD FRÄNKEL**
Info: www.nfsw.electronic-arts.de

Der Beschuss steht fest

Mit **SCHWARZENBERG** steht uns ein mysteriöser Action-Titel ins Haus. Das ist Fakt. Doch erst 2007.



>>Langweiliger Job:
Torwache<<

Action | Die Berliner Spieleschmiede Radon Labs arbeitet mit *Schwarzenberg* zurzeit wieder an dem vor knapp zwei Jahren auf Eis gelegten Ego-Shooter. Als Wissenschaftler ballern Sie sich zu Kriegsende 1945 durch die originalgetreu nachgebildete Stadt im Erzgebirge. Viele Situationen erfordern aber auch eine leise Sohle wie bei Birkenstock-Sandalen-Trägern. Das Spielprinzip lässt sich am ehesten als „*Medal Of Honor* trifft *Splinter Cell*“ beschreiben. In dieser Mischung begeben Sie sich allerdings erst 2007 auf die Suche nach dem Bernsteinzimmer und versteckten Atomwaffen der Nazis.

MARC BREHME

Info: www.radonlabs.de

>>Bei Alkoholmissbrauch erwartet Sie das Schlimmste am nächsten Morgen.<<



Liebe deinen Nächsten!

Damit der Shooter mit dem Arbeitstitel **PROJECT OFFSET** fertig wird, brauchen die Entwickler Sie!

Ego-Shooter | Mit einem drei Mann kleinen Team soll ein „epischer Fantasy Ego-Shooter“ entstehen. Das hochauflösende Video, das die Herren gerade auf ihrer Internetseite hochgeladen haben, sieht in der Tat lecker aus. Im Spiel wählen Sie zu Beginn einen Charakter (Krieger, Elf, Zwerg, Heiler, Magier) und lenken ihn dann in bester Ego-Shooter-Manier von Abenteuer zu Abenteuer. Kooperativ- und diverse Mehrspieler-Modi sind geplant. Da Team Offset keinen finanzkräftigen Herausgeber im Rücken hat, bitten sie um Spenden oder T-Shirt-Käufe. Es liegt also an Ihnen.

JOACHIM HESSE

Info: www.projectoffset.com

Berliner Schuft

In **RUSH FOR BERLIN** jagen Sie mal wieder die Nazis zum Teufel.

Echtzeit-Strategie | Hui, schon wieder ein Strategiespiel im Zweiten Weltkrieg. Aber halt! *Rush for Berlin*, von den Codenamen: Panzers-Machern Stormregion, verspricht anders zu werden! Hier ist der Spielspaß eindeutig wichtiger als historische Fakten. Auf ihrem Weg durch Deutschland setzen Alliierte und Russen auch Wummen ein, die zwar zur Zeit des Krieges entwickelt waren, aber nie oder nur selten zum Einsatz kamen. Beispielsweise eine Art Tampanzer, der sich als gegnerisches Fahrzeug ausgibt – hinterhältig. Außerdem schreiben Sie die Geschichte um, denn wie der Krieg im Spiel ausgeht, hängt allein von Ihnen ab. Anfang nächsten Jahr geht es auf nach Berlin!

ANDREAS BERTITS

Info: www.rushforberlin.com

LIES MICH!

MARC ECKO'S GETTING UP

Action | Sprüher dürfen sich freuen. In *Getting Up* spielen Sie Trane, einen begabten jungen Künstler, der seine Heimatstadt New Radius mit feinen Graffiti verschönern will. Dabei bekommt er es mit korrupten Polizisten und schlagkräftigen Konkurrenten zu tun. In einer Mischung aus Jump & Run und Prügelspiel flitzen Sie durch elf Stadtteile und entjüngern frische Betonwände. In den wilden Kampfszenen benutzen Sie improvisierte Waffen und Tritt-Salven. Die Geschichte hat der Chef von G-Unit höchstpersönlich verfasst. Spannend! Ab 13. Oktober im Handel.

(RV)

Info: www.atarl.com

PRIME TIME – DER FERNSEHMANAGER

Wirtschaftssimulation | Ein eigener Fernsehsender ist ihr Traum? Mit dem ersten Vollpreistitel von RTL Enterprise bekommen Sie die Möglichkeit, gleich ein ganzes TV-Imperium auf die Beine zu stellen. Dabei stehen Sie genau vor denselben Problemen und Entscheidungen, die auch ein echter Programmdirektor vor der Nase hat: Welche Sendungen erzielen die besten Einschaltquoten, welche Werbekunden kann ich akquirieren, wie wische ich der Konkurrenz eins aus? Das von Limbic Entertainment entwickelte Spektakel scheint tatsächlich ein Kracher zu werden, schließlich hat man mit Electronic Arts einen der mächtigsten Vertriebe auf seiner Seite. Und die machen bekanntlich keine halben Sachen. Termin: November.

(RV)

Info: www.rtl-enterprises.de

L.A. RUSH

Rennspiel | In der Pressemitteilung zu Midways neuestem Arcade-Rennspiel *L.A. Rush* heißt es: „Während Menschen ihr ganzes Leben davon träumen, am Lenkrad einer 1969er Chevy Corvette Stingray zu sitzen, oder von einer Spritztour mit dem Hummer H2 schwärmen, dürfen SIE das alles in *L.A. Rush* erleben.“ Als wir uns gerade noch über diese Aussagen wunderten, fiel uns wieder ein, dass sich nicht jeder drei Sportwagen pro Monat leisten kann wie wir PC-ACTION-Redakteure. Doch in der Tat bietet *L.A. Rush* einen eindrucksvollen Fuhrpark von über 45 Karren aus den vergangenen 50 Jahren Automobilgeschichte. Konsoleros rasen schon ab Oktober, wir warten noch bis November.

(LC)

Info: larushgame.com

TYCOON CITY: NEW YORK

Wirtschaftssimulation | Wollten Sie nicht schon immer mal der mächtigste Bürger New Yorks sein? *Tycoon City: New York* von Deep Red gibt Ihnen ab November dieses Jahres die Möglichkeit dazu. Um das groß angelegte Ziel zu erreichen, bauen Sie Geschäfte, Freizeitparks und Residenzen auf. Aber das ist leichter gesagt, als getan. Wie das im amerikanischen Traum ist, fangen Sie ganz unten an. Bekanntlich haben es auch andere vom Tellerwäscher zum Millionär geschafft und so bauen und wirtschaften Sie, was das Zeug hält – in feinstem 3D. Netterweise greift Ihnen die künstliche Intelligenz des Spiels bei Ihrem Unterfangen unter die Arme und errichtet selbstständig jene Gebäude, für die gerade Bedarf besteht – sehr tödlich. Das ist halt New York, New York, um es mit Frank Sinatra zu sagen.

(A3)

Info: www.deepred.co.uk

„Hier spricht die Discovery
Steden MA BIG (36 cm)
großen Formes Bittels“

Lass das mal im Raum stehen!

Auch in **X3: REUNION** pflastern Sie das All mit Stationen zu und steuern Schiffe in packenden Gefechten. Nur soll alles noch besser werden!

Wirtschaftssimulation | Die außerirdischen Khaak haben noch nicht abgekhaakt, da muckt bereits ein weiterer Menschenfeind auf. Im Mittelpunkt von *X3: Reunion* steht ab Herbst ein mysteriöses Schiff, das offenbar einfach so verschwinden kann. Wieder dreht sich bei der Wirtschaftssimulation mit starkem Actioneinschlag alles darum,

Raumgleiter möglichst fett aufzurüsten, Handel zu treiben und sich ein Imperium mit eigenen Stationen zu schaffen. *X3* soll unter anderem eine neue Grafik, verbesserte Aufbau-Optionen, computergesteuerte Händler, mehr Schiffe und Piraten bieten, die sich realistisch verhalten.

HARALD FRANKEL

Info: www.egosoft.de

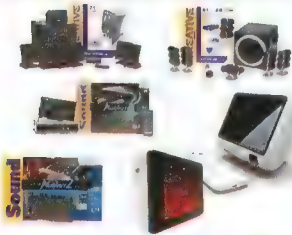
Mitmachen und abgreifen per SMS!



HARDWARE-GEWINNSPIEL

SEITE 31

Jetzt gibt's was auf die Ohren! In Zusammenarbeit mit den Sound-Spezialisten Creative und I-River verlost PC ACTION Klasse Sound-Hardware und schnieke MP3-Player im Gesamtwert von über 4.000 Euro. Wenn Sie einen der Preise abgreifen wollen, beantworten Sie die Frage auf Seite 31 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 16“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 16 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-10-05“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pccaction.de.



X-MEN LEGENDS

SEITE 12

Helden können auch dann richtig reinhauen, wenn sie in Strumpfhosen stecken. Das beweist Activision mit *X-Men Legends*, welches das Zeug hat, zum ersten richtig guten Comic-Helden-Actionspiel für den PC seit langem zu werden. Und weil die Spieleschmiede sich darüber genauso freut wie PC ACTION, können Sie was gewinnen. Nämlich den Zocker-PC Gaming R2.0 inklusive Betriebssystem von Alternate. Beantworten Sie die Frage auf Seite 12 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 17“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 17 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „X-Men“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pccaction.de.



STAR!

SEITE 26

Echtheit-Strategie trifft Rollenspiel. Diese interessante Mischung erwartet Sie im September in Form von *Dragonshard* von Atari. Um die Vorfreude auf das Spektakel anzukurbeln, verlost Atari und PC ACTION fünf Mal das Spiel und obendrauf vier fein gearbeitete Statuen, die bis auf weiteres nicht im Handel erhältlich sind. Interesse? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 26 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 18“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 18 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Dragonshard“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pccaction.de.



USB-STICKS

SEITE 150

Ja, früher hantierte man mit Disketten herum. Danach kamen CDs in Mode. Heute transportiert der Nerd von Welt seine Daten mithilfe eines kleinen USB-Sticks. Gleich ein Gigabyte Kapazität bieten die schnieken Dinger von Corsair, wovon wir gleich sechs Stück unters speicherwillige Volk schmeißen. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie die Frage auf Seite 150 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 18“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 18 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Corsair“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pccaction.de.



DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

SEITE 44

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 14“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 14 Dark Messiah) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an lieblich@pccaction.de.



DARAUF WARTEST DU!

SEITE 61

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 15“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 15 Oblivion) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pccaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Gut Ding braucht Eile

Schieben Sie Ihre Antwort nicht auf die lange Bank, wenn Sie bei unserem Gewinnspiel abgreifen möchten! Die Preise im Gesamtwert von 4.000 Euro stellen Creative und Iriver zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

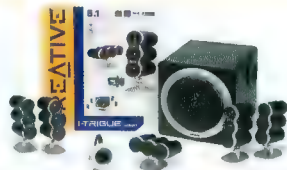
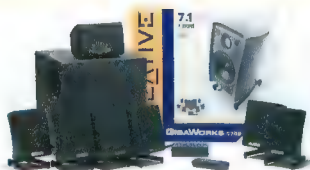
Umsonst ist nicht nur der Tod! Das gibt es zu gewinnen:

CREATIVE

Soundhardware von Creative
 2x Creative Giga Works S750
 2x Creative Sound Blaster Audigy 4 Pro
 1x Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
 1x Creative I-Trigue 5600

Drei Gewinner dürfen sich auf ein Soundpaket von Creative freuen: Ein Leser erhält eine Sound Blaster Audigy 2 ZS und dazu das passende 5.1-System I-Trigue 5600. Zwei weitere Leser gewinnen echte High-End-Audio-Hardware. Sie erhalten die Sound Blaster Audigy 4 Pro mit externem Anschluss-Rack. Dazu gibt es eines der besten und leistungsstärksten PC-Soundsysteme am Markt: das Creative Giga Works S750.

Gesamtwert der Preise: € 2.000,-



iriver

MP3-Player von Iriver
 5x U10 2 GByte plus Dockingstation

Gewinnen Sie einen MP3-Player der nächsten Generation: Den U10 von Iriver steuern Sie per „Direct Click“. Sie berühren nur leicht das kippbare Display und navigieren durch die Steuerungsmenüs in die entsprechende Richtung. Das Gerät ist gerade mal 70 Gramm schwer und besitzt zwei Gigabyte Speicher. Der absolute Clou: Zum MP3-Player erhalten Sie eine hochmoderne Dockingstation mit integrierten Lautsprechern, Line-Out und praktischer Fernbedienung.

Gesamtwert der Preise: € 2.000,-



Das musst du wissen!

Die am Gewinnspiel teilnehmenden LeserInnen bis zum 31. März 2005.

Was werden die US-Amerikaner im Frühjahr 1950 über Deutschland sagen?

1) Soundpakete

2) Carapakete

3) Feuerwerkspakete

4) Pizpakete

Die Gewinnspiele werden durchgeführt von der Creative und Iriver GmbH, die die Preise im Gesamtwert von 4.000 Euro stellen. Die Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

1&1 DSL

ECHTE FLATRATE

€ **6,99**

IN VIELEN DEUTSCHEN GROSSSTÄDTEN VERFÜGBAR. IN ALLEN ANDEREN ANSCHLUSSGEBIETEN NUR 9,99 €/MONAT!*

TELEFONIE

1 ct/Min

RUND UM DIE UHR INS DEUTSCHE FESTNETZ - ODER 0 CT/MINUTE MIT DER 1&1 PHONE FLAT FÜR NUR 9,99 €/MONAT!*

SURF & PHONE

DSL-HIGHSPEED!

Mit bis zu 6.016 kbit/s superschnell surfen!

MAIL & MESSAGING!

Mit individueller E-Mail-Adresse, Viren- und SPAM-Schutz, SMS-Manager u. v. m.!

MEDIACENTER!

10 GB Speicherplatz für Bild- und MP3-Dateien, auch ideal als externe PC Datensicherung!

POWER-HOMEPAGE!

Mit eigener Domain!

BEQUEM WECHSELN!

Sie haben schon DSL? Wechseln Sie jetzt zu 1&1! Wir unterstützen Sie beim Umzug, alles geht ganz einfach.

AUF WUNSCH GÜNSTIG TELEFONIEREN!

Für nur 1 ct/Min, rund um die Uhr ins deutsche Festnetz telefonieren! Oder kostenlos mit der 1&1 Phone FLAT für pauschal 9,99 €/Monat!*

ISDN-KOMFORT OHNE ISDN-KOSTEN!

Rufnummernanzeige, Dreierkonferenz, Makeln, Halten, Rückfragen ohne ISDN-Kosten ... mit Ihrem normalen Telekom-Telefonanschluss!

MEHRERE GESPRÄCHE GLEICHZEITIG!

Abhängig von Ihrem 1&1 DSL-Netzanschluss bis zu 4 Telefonate parallel führen, selbst wenn Sie gleichzeitig im Internet surfen mit Ihren herkömmlichen Telefonen!

4 RUFNUMMERN!

Zusätzlich zu Ihrer jetzigen Rufnummer! Mit Ihrer normalen Ortsnetzvorwahl.

PARALLEL CALL!

Gleichzeitiges Klingeln an Ihren Telefonen an verschiedenen Orten!

VIDEO-TELEFONIE!

Mit Top-Qualität durch hohe DSL-Übertragungsgeschwindigkeit.

* City-FLAT für 6,99 €/Monat (in vielen deutschen Großstädten verfügbar) oder 1&1 Deutschland-FLAT für 9,99 €/Monat gibt es nur in Verbindung mit einem 1&1 DSL-Anschluss; 1&1 DSL-Anschluss 1.024 Kbit/s, 1&1 DSL-Anschluss (einmalige Bereitstellungsgebühr 49,95 €), 1&1 DSL-Anschluss 2.048 Kbit/s für 19,99 €/Monat (einmalige Bereitstellungsgebühr 29,95 €) oder 1&1 DSL-Anschluss 6.016 Kbit/s für 24,99 €/Monat (einmalige Bereitstellungsgebühr 29,95 €). 1&1 DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar. Optional: die 1&1 Phone FLAT (rund um die Uhr ins deutsche Festnetz telefonieren für 9,99 €/Monat) gibt es exklusiv für Privatkunden dazu; 1&1 DSL-Telefonie: kostenlos telefonieren zwischen 1&1 und GNUM-Nutzern, bzw. ins deutsche Festnetz für nur 1 ct/Min. Für die komfortable 1&1 DSL-Telefonie mit Ihrem vorhandenen Telefon nutzen Sie die 1&1 Surf & Phone Box für 29,99 € (alternativ benötigen Sie Ihren PC und das 1&1 SoftPhone). Hardware-Preise (z.B. 9,99 € Versandkosten-Pauschale) gelten nur in Verbindung mit der gleichzeitigen Neuanschließung zu 1&1 DSL. Norton Internet Security™ 2005 online! 16 Monate kostenlos, danach 4,99 €/Monat. Die Mindestvertragslaufzeit der Angebote bei 1&1 DSL beträgt jeweils 12 Monate. Ein Angebot für alle, die in den letzten 3 Monaten keine 1&1 DSL-Kunden waren.

Member of
**united
internet**

0180/5 60-54 05

© 2005 1&1



1&1 DSL – SCHNELLER UND SICHERER!

1&1 DSL überzeugt durch modernste Technologie und zukunftsweisende Features. So surfen Sie bei 1&1 z. B. mit bis zu sensationellen 6.016 kbit/s, also doppelt so schnell wie mit einem 3.072 kbit-Anschluss, ohne dafür einen Cent mehr zu zahlen!

Highspeed bis zu **6.016 kbit/s**

Außerdem nutzen Sie bei 1&1 DSL optimale Sicherheit durch das große Sicherheits-Paket von Symantec™:



- ✓ Firewall, Virenschutz, Spamschutz, Kindersicherung und Schutz persönlicher Daten in einem perfekt abgestimmten Komplett-Paket.
- ✓ Wirksamer Schutz vor Viren, Hackern und Spionage-Angriffen.
- ✓ Automatische Aktualisierung und Sicherheits-Updates.
- ✓ Einfache Installation und Bedienung.

Das Sicherheits-Paket Norton Internet Security™ 2005 Online steht 1&1 DSL-Einsteigern 6 Monate kostenlos online zur Verfügung.*



1&1

www.1und1.de

NET NEWS

Schieß drauf!

Ohne fette Wummen kommen Sie in HUXLEY nicht ans Ziel. Liegt wohl an der Tatsache, dass es ein Shooter ist.

»Verteidigt ihren Weinkönig.«

»Missverständnis: Wieder als unheimlich.«

»Widerlich: Krachkrücher.«

Mehrspieler-Shooter Nach einer globalen Katastrophe steht die Menschheit am Abgrund. Ja, schon wieder. Zwei Völker haben sich gebildet, die Sapiens und die Alternatives. Selbstredend führen beide Parteien einen erbitterten Krieg. In diesem Chaos erfindet der Wissenschaftler Huxley eine neuartige Energiequelle, die dem Krieg ein Ende setzen oder ihn noch weiter eskalieren lassen kann. In diesen Konflikt geraten Sie im

Mehrspieler-Shooter Huxley. Der südkoreanische Entwickler Webzen setzt dabei auf die moderne Unreal-Engine-3, die Sie die spektakulären Schlachten in noch nie dagewesenen Einzelheiten ausfechten lässt. Die Auseinandersetzungen finden nicht in kleinen Arenen statt, sondern in einer ausgedehnten Online-Welt, die Sie frei bereisen. Der Entwickler reichert die Kämpfe mit einer interessanten Geschichte an, die Sie in

Missionen erleben. Sie entdecken dabei das Geheimnis der Welt und finden besondere Wummen, die Sie gegen die zahllosen Gegner und andere Mitspieler einsetzen. Gepaart mit den Massenschlachten dürfte somit ein spannender Shooter anrollen. Jedoch ist noch bis mindestens zum 3. Quartal 2006 Geduld üben angesagt. Aber dann geht es auf in den Kampf!

ANDREAS BERTITS

Info: www.webzengames.com

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
Online-Fachmann
f.lohmeier@gmail.com

„E-Sport gewinnt weiter an Attraktion. Dank der schwedischen CS-Miezen jetzt auch im amerikanischen Reality-TV.“



BATTLEFIELD 2

BATTLEFIELD2.EAGAMES.DE

Zum Anfassen!

Auf der **BLIZZCON** erleben Sie Blizzard-Entwickler hautnah und dürfen sogar mit ihnen spielen.

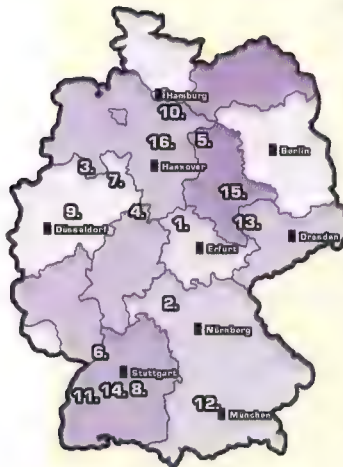
E-Sport | Gut geklaut ist halb gewonnen! Nach diesem Motto kopiert die Spielebranche Blizzard nun die Quakecon. Wie das beliebte Festival von id software setzt auch die **Blizzcon** auf den direkten Draht zwischen Spieleentwicklern und Fans. Am 28. und 29. Oktober feiert Blizzard in Anaheim, Kalifornien (USA), nahe Disneyland, ein Festival für Strategen und Rollenspieler. Im Mittelpunkt stehen natürlich der Online-Rollenspiel-Hit *World of Warcraft* und der neue Actionkracher für Konsolen, *Starcraft: Ghost*. Weltweit gehen 4.400 Tickets zum Preis von je 120 US-Dollar (zuzüglich Gebühren) in den Vorverkauf. Puh! Frage- und Antwort-Spielchen mit den Entwicklern sowie die weltbesten *Warcraft 3*- und *Starcraft*-Spieler hautnah in einem Profiturnier erleben – darauf dürfen sich die Teilnehmer freuen. Freie Spielstationen zum Rumdadeln und die Präsentation von *Starcraft: Ghost* runden die Veranstaltung ab.

FELIX LOHMEIER

Info: www.blizzcon.de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILNEHMER WWVL	ANM.	STATUS	URL
DEUTSCHLAND						
1 fire.camp - Veni Vidi Vici	26.08.2005	99713 Straußberg	448	✗	■	www.fire-camp.de
2 LAN-Nation v7.0	02.09.2005	96160 Geiselwind	712	✓	■	www.lan-nation.com
3 The Summit V	02.09.2005	49074 Osnabrück	1060	✓	■	www.the-summit.de
4 The X-Treme LAN 9	02.09.2005	34359 Reinhardshagen	300	✗	■	www.thexlan.de
5 SpeicherLAN VI	23.09.2005	29410 Salzwedel	312	✓	■	www.speicherlan.de
6 Gigahertz-LAN XVII	23.09.2005	76694 Forst	408	✗	■	www.gigahertz-lan.de
7 Slaughterhouse #13	30.09.2005	32108 Bad Salzungen	1440	✓	■	www.mytsh.de
8 LANbada Convention V	01.10.2005	72764 Reutlingen	384	✓	■	www.lanbada.de
9 [ju:nien] IX	07.10.2005	58093 Hagen	650	✗	■	www.junien.de
10 LAN-Inferno 15	14.10.2005	21357 Bardowick	314	✗	■	www.lan-inferno.com
11 TT-LAN 21	28.10.2005	77652 Offenburg	276	✗	■	www.tt-lan.de
12 FighterNight #7	04.11.2005	81249 München	528	✓	■	www.fighternight.de
13 The BitSUN	11.11.2005	04103 Leipzig	1536	✗	■	www.bitsun-lan.de
14 Dimensions II 05	11.11.2005	72768 Reutlingen	384	✗	■	www.dimensions.de
15 LANNation IX 2005-2	25.11.2005	06844 Dessau	400	✓	■	www.lannation.de
16 Alpha DEKA 2005	02.12.2005	29221 Celle	650	✓	■	www.alpha-lanparty.de
ÖSTERREICH						
Life@Night V//e	09.09.2005	2500 Baden	303	✗	■	www.lifeatnight.at
Days of Thunder 2k5	30.09.2005	4910 Ried im Innkreis	800	✗	■	www.dot-lan.at
SCHWEIZ						
Netplex 2	26.08.2005	3550 Langnau	200	✗	■	www.netplex.ch
1st-Dimension	14.10.2005	9320 Arbon	300	✗	■	www.1st-dimension.ch
sLANp XII	18.11.2005	8953 Dietikon	400	✓	■	www.slamp.ch
NetGame Convention	01.12.2005	3600 Thun	800	✗	■	www.netgame.ch



Challenge Everything

Flotte Mäuschen

Der Mädels-Clan **LES SEULES** ist schnell mit der Hand und gut auf der Matte.



E-Sport | Sie sind sexy und sie spielen *Counter-Strike*. Drei Schwedinnen und zwei Däninnen rocken seit April 2004 als *Les Seules* die Frauenturniere im E-Sport. Klasse! Eine schwedisch-amerikanische Produktionsfirma hat sie unter Vertrag genommen und schickt die feschten Zocker-Mädels auf eine zwölfwöchige Tour durch die USA. Ob die Reality-TV-Show *Play Us* auch hierzulande ins Programm kommt, ist noch nicht klar. Aber die Hoffnung stirbt ja bekanntlich zuletzt. Heiße Promos von den *Counter-Strike*-Miezen gibt es schon im Internet zu sehen. Los, schnell anschauen!

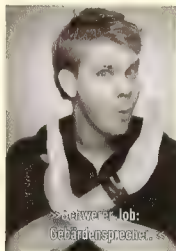
FELIX LOHMEIER
Info: www.playus.tv www.seules.net

BESSERWISSE

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ ÜBER DIE CPL-WORLD-TOUR

Revolution abgesagt

Dieses Jahr sollte revolutionär für den weltweiten E-Sport sein. Die „Cyberathlete Professional League“, kurz CPL, kündigte für 2005 die so genannte World Tour an. Diese Welt-Tournee orientiert sich am Modus der Formel 1. Ein Spiel, zehn Länder, zehn Turniere. Insgesamt sollten knapp 1.000.000 US-Dollar an die Teilnehmer fließen. Doch jeder weitere Tour-Stopp macht deutlich: Die CPL wollte viel, aber wirklich geschafft hat sie wenig. Ziel war es nämlich nicht nur, die Spieler reich zu machen, sondern E-Sport weltweit anscheinlicher zu vermarkten und aus der Nische der dunklen LAN-Partys und Kellerkinder herauszuholen. Dazu „sicherte“ sich die CPL die Unterstützung vom Musiksender MTV, der gewohnt cool über die Shows berichten sollte. Doch weit gefehlt. Beim ersten Halt in der Türkei herrschte angeblich so ein starker Schneesturm, dass das Start-Turnier abgesagt wurde. Insider

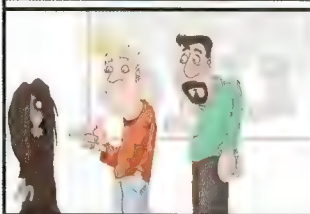


behaupten, MTV wäre nicht angereist und der Schneesturm war gar nicht so schlimm. Beim zweiten Stopp in Spanien waren noch immer keine MTV-Leute zu sehen. Mittlerweile fragt schon keiner mehr, was aus der Sache geworden ist. Vielleicht auch besser so, denn das World-Tour-Spiel heißt *Painkiller* und hat die wohl kleinste Anhängerschaft von allen E-Sport-Titeln. Deshalb treffen bei jedem Turnier stets dieselben Spieler im Halbfinale aufeinander. Überraschungen quasi ausgeschlossen. Apropos ausgeschlossen: Vermeintliche Zuschauer bekommen auch nicht wirklich was mit, da *Painkiller* keine Möglichkeiten bietet, Runden live im Internet zu verfolgen. Blöd, da die Spiele teilweise in Brasilien

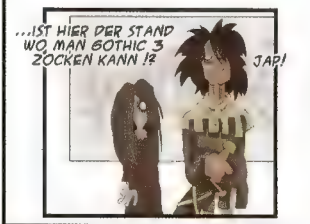
oder China stattfinden und auch kaum eine Internetseite geschickt über die Veranstaltungen berichtet. Da das deutsche World-Tour-Turnier auf der Games Convention in Leipzig stattfinden sollte, dort aber keine Plätze mehr frei waren, wurde es nun abgesagt. Dumm gelaufen.



ICH BIN MAL GESPANNT, WAS SICH DIE PR-LEUTE DER PUBLISHER ALLES HABEN EINFALLEN LASSEN AUF DER DIESEJÄHRIGEN GAMES CONVENTION...



©2005 www.gunjack.de



BATTLEFIELD 2™



Challenge Everything™

Ultra Flat Metal Keyboard



Die elegante Tastatur in gebürstetem Aluminium bildet einen attraktiven Blickpunkt auf jedem Schreibtisch. Das schlanke Gehäuse und die flachen Notebook-Tasten sorgen für exzellenten Schreibkomfort.

Ab sofort auch in einer Version mit beleuchteten Tasten erhältlich.

ILLUMINATED METAL KEYBOARD



Medusa 5.1 USB Headset



Jetzt auch mit USB-Anschluss!

Für klangvollen Surround Sound einfach anschließen und die mitgelieferte Software installieren! Über die umfangreiche Software kann der Klang der einzelnen Lautsprecher individuell eingestellt werden.

Zahlreiche Optionen bieten erstaunliche Geräuschkulissen und Verzerrungseffekte bei der Stimmwiedergabe! Ein echtes Highlight unter den Headsets!



www.speed-link.com

Zuschlag

SUMMER UPDATE FÜR
GUILD WARS

»Ritter Süsmuth hat
einen glühenden Verehrer.«

Online-Rollenspiel | Gute Nachrichten für Fans von *Guild Wars*. In einem Gespräch mit Entwickler Jeff Strain von ArenaNet erfahren wir Neues zum Online-Kracher. So machen Sie in wenigen Wochen im

Summer Update das neue Gebiet Sorrow's Furnace unsicher. Anfang 2006 erscheint die erste kostenpflichtige Erweiterung Chapter 2. Da zocken Sie mit neuen Berufen. ANDREAS BERTITS
Info: www.guildwars.com

LIES MICH!

ENDLESS SAGA



Online-Rollenspiel | Und noch mal Webzen. Die südkoreanische Spieleerschmiede schöpft aus dem Vollen und entwickelt nicht nur den Mehrspieler-Shooter *Huxley* (siehe Seite 34), sondern werkt auch an einem Online-Rollenspiel mit dem klangvollen Namen *Endless Saga*. Auch dieser Titel verwendet die Unreal-Engine-3 und soll 2007 sowohl für PC als auch Playstation 3 erscheinen. Mehr ist noch nicht bekannt. Allerdings stammt das Bild oben laut Entwickler direkt aus dem Spiel. Alte Achtung!

ANDREAS BERTITS

Info: www.webzengames.com

DOMINA

DAS ZOCKERWEIBCHEN

LUDENS

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internet-seite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens“ aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Anna Schmitt

Alter: 27 Jahre, 1,70 m, 55 kg, 1,70 m, 55 kg

Geb. Ort: Berlin

Beruf: Managerin, Freelancer

E-Mail: anna.schmitt@zockerweibchen.deHomepage: www.zockerweibchen.de

Von gefertigt: 100% Handgemacht, 100% Handgemacht

Spiele seit: 1998

Lieblingsgenres: Action, Strategy, Simulation

Wer nicht mehr ist, aber dennoch mit einem Spiel

aufmerksam spielen. Ein Spiel, das man nicht

langweilig findet

Lieblingspiel: *Call of Duty 2*, *Age of Empires*von Max Schmitt: *Call of Duty 2*, *Age of Empires*

Statement: „Ich bin die Domina Ludens.“

Anm. d. Red.: Du stehst auf Schindern, hältst Sklaven und magst es heiß.

Spätestens jetzt noch ein bisschen zucken, bekommen wir es glatt mit dir.

Angst zu tun.

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

ESL PRO-SERIES MIT BATTLEFIELD 2

E-Sport | Mitte August startete die Königsklasse der Electronic Sport League (ESL) in die siebte Saison. Neu mit dabei: *Battlefield 2*. Das ist für das erst kürzlich veröffentlichte Spiel der Ritterschlag zur E-Sport-Tauglichkeit. Als fünfte Disziplin ergänzt *Battlefield 2* im Modus 8 gegen 8 zukünftig die ESL Pro Series. Fans dürfen auf spannende Wettkämpfe mit professioneller Moderation im Internet und auf den Intel Friday Night Games in verschiedenen deutschen Großstädten hoffen. Wir sind gespannt!

FELIX LOHMEIER

Info: www.esl-europe.net/de/bf2/

WWCL-FINALE IM GASOMETER

E-Sport | Die Asus-WWCL trägt im Anschluss an die Leipziger Games Convention das Finale der achten Saison wieder im Gasometer in Oberhausen aus. Insgesamt 250 Profis spielen in acht Disziplinen um Sachpreise im Wert von rund 70.000 Euro. Als Hauptpreis winkt dem besten Fußballer in *Pro Evolution Soccer 4* ein nagelneuer Smart Roaster. Der Eintritt für Zuschauer beträgt 4 Euro.

FELIX LOHMEIER

Info: www.wwcl.net

Foto: PlanetLAN GmbH

»Neuester Schrei:
beleuchteter Maßkrug.«

RECHTSSTREIT UM PROFISPIELER

E-Sport | Um den amerikanischen *Warcraft*-Spieler Dennis „Shortround“ Chan streiten sich derzeit die Anwälte. Das britische Team 4Kings wollte Shortround verpflichten, aber dann stellte sich heraus, dass er noch einen Vertrag mit Mousesports hat. Dieser läuft noch bis Dezember, aber die Anwälte von 4Kings wollen den Vertrag für ungültig erklären lassen. Beide Parteien stehen aber auch wegen einer gültigen Einigung und der Zahlung einer Abblösumme in Kontakt. Na dann.

FELIX LOHMEIER

Info: www.mousesports.de

**GUT
GEGEN
BOSE**

**SPIELER
GEGEN
SPIELER**



Erforschen Sie die Geheimnisse eines erloschenen neuen Reiches im ersten Erweiterungs-Pack für das umfabelte MMO, EverQuest II.

DESERT OF FLAMES
DIE WÜSTE DER FLAMMEN
WHERE ADVENTURE COMES ALIVE

Desert of Flames bringt PvP-Mechaniken, Klettern als Fähigkeit und über 30 neue Bereiche, die auf Abenteuer und Entdecker warten.

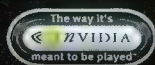


Erringen Sie den Titel des Arena-Champions mit Hilfe einer robusten Kampfsimulation und eines Ranglistensystems.



Begegnen Sie verfeindeten Parteien, besetzen Sie Golden-Gewölbe und spielen Sie mit der Levelerweiterung bis Level 60.

**PC
CD-ROM
SOFTWARE**



Sie möchten es ausprobieren?
Laden Sie eine Probeversion herunter unter

WWW.TRIALOFTHEISLE.COM



UBISOFT



Be inspired by



EVO i-Med64 Z3701SE

Thermaltake ARMOR High Tech Tower

komplett beleuchtet mehrere Kathoden und Lüfter
optimales Kühlsystem BTX fähig

1600 Watt SLI Netzteil 2x Front USB + Audio + FireWire

ASUS A8N-SLI Mainboard

AMD ATHLON64 3700+ CPU

Arctic Silencer64 ULTRA Low Noise Kühler

1024MB DDR PC-400 Infineon im Dual Channel

16x48x DVD Rom / 16in1 Card Reader mit SATA

Sony 16x DVD +/- R/RW Brenner Double Layer

200 GB HD 7200U/Min. 8MB Samsung

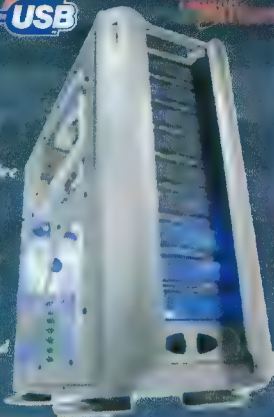
2x GeForce 6600GT 128MB PCI-E im SLI Verbund

TV+DVI Out PCI-Express

10/100/1000 Netzwerkchip/ Dolby 7.1 Surround by

Tastatur & Wheelmouse

Nero 6 OEM Suite/ DVD Cam



IT's a Sony

16x DVD +/- R/RW

Laufwerk in schwarz

Double Layer / bulk

59,-€



XEROX XA775i

Brilliantes Bild, super Design

Designs Bild bei 30 Stufen

Eleganter 17" Zoeker TFT

mit Glasfront!!

17" Viewable Active Matrix

Kontrast 500 : 1 max

Response Time 16 ms

Helligkeit 260 cd/m2 max

3 Jahre Vor Ort Service

249,-€

Echte USB 2.0 zertifizierte USB 2.0

High Speed USB 2.0 Sticks von Connect3D

256MB

19,00 €

512MB

22,00 €

1024MB

24,00 €



350 Watt Mid Design Tower ab 29,00 €



TC-7000

TC-3160

TC-1020

TC-ALPHA

NVIDIA Point of View

GeForce 6800LE



NVIDIA GeForce 6800LE GPU

128MB DDR Ram AGP Version

TV+DVI Out/ retail Box

mit Vollversion Price of Power 5.11

139,-€

AMD ATHLON64 BOX CPU's

3 Jahre Garantie auf BOX Produkte



So-754 3400+

175,00 €

So-754 3700+

249,00 €

So-939 3000+

119,00 €



Sonderposten! DVDRW von NEC +/-

ND-2510 8x Double Layer grau

28,00 €

ND-2510 8x Double Layer black

29,00 €

ND-1300 4x Single Layer grau

22,00 €

USB 2.0 externe 3,5" Festplatten

80GB Western Digital 8MB 7200U USB 2.0

74,00 €

120GB Western Digital 8MB 7200U USB 2.0

89,00 €

160GB Western Digital 8MB 7200U USB 2.0

99,00 €

200GB Western Digital 8MB 7200U USB 2.0

109,00 €

250GB Western Digital 8MB 7200U USB 2.0

129,00 €



All inclusive PC's der nächsten Generation build by A&O Evolution, das A und O in Sachen IT-Systeme



Evo i-Mod Z3502

420 Watt Low Noise Midi Design Tower mit Seitenfenster, blau beleuchtet!

2x Front + 4x Rear USB & Front Audio
AMD Athlon XP 3000+ So-939
Arctic Silencer64 ULTRA TC Low Noise Kühler
1024 MB DDR-RAM PC400 (Marke)
Sony 16x16x DVD+-R/RW/DL
16 in 1 Card Reader mit Front SATA Anschluss
200 GB HD 8MB Cache 7200U
256 MB Nvidia Geforce 6600 TV+DVI PCI-E
10/100 Mbit Netzwerk
5.1 Dolby Digital Sound
Tastatur & Wheelmaus / Nero 6 / DVD-SW
Nvidia Hardware Firewall + AMD Firewall

699,- €

Mit Windows XP
Home dt. 799,- €

Evo i-Mod Gmaur

420 Watt Low Noise Midi Design Tower mit Seitenfenster, blau beleuchtet

2x Front + 4x Rear USB & Front Audio
AMD Athlon 64 3700+
Arctic Silencer64 ULTRA TC Low Noise Kühler
1024 MB DDR-RAM PC400 (Marke)
Sony 16x16x DVD+-R/RW/DL
16 in 1 Card Reader mit Front SATA Anschluss
400 GB HD 8MB Cache 7200U
128 MB Nvidia Geforce 6600GT TV+DVI
10/100 Mbit Netzwerk + 5.1 Dolby Digital Sound
Tastatur & Wheelmaus / Nero 6 / DVD-SW

899,- €

Mit Windows XP
Home dt. 999,- €

Evo Liberty X3002

420 Watt Low Noise Midi Tower

2x Front + 4x Rear USB & Front Audio
AMD Athlon XP 3000+ CPU
Arctic Copper-2 TC Low Noise Kühler
512 MB DDR-RAM PC-400 Infineon
9in1 Card Reader Foxconn
Sony 16x DVD+-R/RW/DL Brenner
160GB HD 7200U 8MB Cache
16 MB GeForce FX-5500 TV+DVI
10/100 Netzwerkchip RJ-45
Dolby 5.1 Soundchip
Tastatur & Wheelmaus
Nero 6 / DVD - SW

399,- €

Mit Windows XP
Home dt. 499,- €

Evo Liberty X3302

420 Watt Low Noise Midi Tower

2x Front + 4x Rear USB & Front Audio
AMD Sempron 3300+ So-754
Arctic Silencer64 ULTRA TC Low Noise
512 MB DDR-RAM PC-400 Infineon
9in1 Card Reader Foxconn
Sony 16x DVD+-R/RW/DL Brenner
200GB HD 7200U 8MB Cache
16 MB GeForce FX-5500 TV+DVI
10/100 Netzwerkchip RJ-45
Dolby 5.1 Soundchip
Tastatur & Wheelmaus
Nero 6 / DVD - SW

499,- €

Mit Windows XP
Home dt. 599,- €

Evo Liberty X3402

420 Watt Low Noise Midi Tower

2x Front + 4x Rear USB & Front Audio
AMD Athlon 64 3000+
Arctic Silencer64 Low Noise Kühler
512 MB DDR-RAM PC-400 Infineon
9in1 Card Reader Foxconn
Sony 16x DVD+-R/RW/DL Brenner
200GB HD 7200U 8MB Cache
16 MB Radeon 9600Pro TV+DVI
10/100/1000 Netzwerkchip RJ-45
Dolby 5.1 Soundchip
Tastatur & Wheelmaus
Nero 6 / DVD - SW

599,- €

Mit Windows XP
Home dt. 699,- €



Evo ECO C3V1

330 Watt Midi Tower Low Noise - 2x Front USB + Audio - VIA C3 2000+ CPU - 156 MB DDR PC-400 Infineon
16x48x DVD Rom - 80 GB 7200U - 64MB 3D VGA shared - 10/100 Netzwerkchip - Dolby 5.1 Soundchip
Tastatur & Wheelmaus - AGP Port Free

199,- €

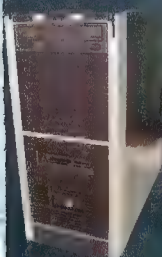
Mit Windows XP Home dt. 299,- €

Evo ECO V3001

330 Watt Midi Tower Low Noise - 2x Front USB + Audio - AMD Sempron 3000+ So-754
112 MB DDR PC-400 Infineon - 8x DVT+-R/RW/DL - 80 GB 7200U - 128MB Unichrome
3D-VGA shared AGP Port free! - 10/100 Netzwerkchip - Dolby 5.1 Soundchip
Tastatur & Wheelmaus - Nero 6 / DVD SW

299,- €

Mit Windows XP Home dt. 399,- €



Maxtor

800GB IDE HD
16MB Cache - 159,- €
ATA-133 7200U

Logitech MX 518 Die Gamer Maus

USB / PS2 / 6000 DPI
3 Jahre Garantie - 49,- €

Galaxy

GeForce FX-5500 AGP
256MB DDR TV+DVI

Versandpauschale 5,00 €
ab 250,00 € freischiefen!

Alle Evolution PC-Systeme...

- inkl. 2 Jahre, 24 Std. Pick up & return Service
- betriebsbereit inkl. Maus & Tastatur (kpl. Vormistalliert bei Order mit OS)
- inkl. 3D Belastungstest und Qualitätsicherung vor Auslieferung
- mit LOW NOISE Architektur, super leise aber Leistung pur!

Bestell Hotline: Endkunden 06251-854890 / Händler 06251-8548920 von 10 - 18 Uhr



BRIEFE

LESER

Tanz den Niveau-Limbo!

Lebenshilfe: Wie alberne Sprüche auf dem T-Shirt glücklich machen können.

Ich habe ein neues Hobby. Und zwar durfte ich feststellen, dass man mit albern bedruckten T-Shirts prima Leute verstören kann. Das ist ein lustiger Zeitvertreib, den ich wärmstens empfehle! Auf die Idee hat mich übrigens eine Frau in einer Diskothek gebracht. Sie trug so ein hautenges Teil mit dem Spruch „Ich habe auch Augen, du Arsch!“ auf der Front. Ich fand das insofern total zum Totlachen, weil man normalerweise nie dort hingesehen hätte. Wie magisch wurde der Blick von einem anderen Körperteil angezogen, sodass der Schriftzug „Ich habe auch Titten, du Arsch!“ auf dem Hosensboden sinnvoller gewesen wäre. Denn das Hinterteil der Dame war wirklich ... also, Entschuldigung, aber man

KONNTE selbst
erzogener
Katholik
fast nicht

als gut

vorbeischaun, schließlich hat der Durchschnittsmensch nun mal ein horizontales Gesichtsfeld von 180 Grad! Doch zurück zum eigentlichen Thema: Bedrucken lasse ich meine Leibchen unkompliziert und schnell bei einem dieser Internet-Versandhäuser. Neulich habe ich ein grünes T-Shirt mit dem gelben Schriftzug „Eigen-Urin-Therapie“ im Alltag getestet. Sehr launig! Keiner will einem die Hand schütteln. Mein Kumpel Willi weigert sich, mit mir wegzugehen, wenn ich dieses Kleidungsstück trage. Und als ich dem Tankwart bei BP das Geld für den Sprit geben wollte, schaute er mich an, als hätte ich gerade in den Verkaufsraum gepinkelt. Für Aufregung sorgte ferner ein T-Shirt, von dem ich das gar nicht so erwartet hätte. Da steht vorne „Vorne“ und hinten (Überraschung, Überraschung!) „Hinten“ drauf. Wenn ich jetzt damit am Ufer der Pegnitz in Nürnberg joggen gehe, verursacht das fast jedes Mal Beinahe-Unfälle. Denn jeder zweite Radfahrer, der mich überholt, dreht sich

um, weil er wissen will, was vorne wohl drauf ist. Ich indes grübele, was ich mir noch für T-Shirts machen lassen könnte. „Made in Vagina“? „Ja, mein Frisör ist jetzt tot“? „Wer das liest, ist doof“? Für Tipps von Ihnen wäre ich dankbar. Die Aufdrucke sollten einigermassen originell sein, denn manche Sprüche sind ja mittlerweile ausgelutschter als Michaela Schaffraths ... äh, abgegriffener als Michaela Schaffraths Brüste. Bei einem Leibchen mit dem Schriftzug „Bier formte diesen wunderschönen Körper“ weiß man doch gleich, dass sein Träger ungefähr so witzig ist wie die Beerdigung der eigenen Mutter. In diesem Sinne: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



MHHH, DAS IST JA EIN GEDICHT!

Templersturm
In meinem Kopf in meiner Seele
lebt des Tempplers Geist
Er durchdringt mich
schemenhaft
und geben mir trotz dessen Kraft
seine Absichten sind klar
Meine Gedanken rein
denn er ist die Hand des Herren
und er wird nicht ruhen bis
alle seinen Geist haben
gehört du dazu
fühlt du auch des Tempplers Blut
in deinen Adern dann komm zu uns.

Ich habe nur eine Frage: Ist dieser Text von mir oder von Schiller? Ha, das findet ihr nie heraus "Harharhar".

PHILIP SCHMIDT, PER E-MAIL

Das ist uns scheißegal
du kannst uns mal.

Frage: Von Goethe oder von uns?

HASTE MA' 'NEN JOB?

Ich war jetzt längere Zeit auf der Suche nach einem Ferienjob, u. a. bei Media Markt und Metz. Da meine Suche dann doch erfolgloser war als erhofft, bleibt mir noch eine letzte Möglichkeit, an das Geld für meine Sony PSP zu kommen. Ich würde Sie nicht fragen, wenn ich nicht ein armer Schüler mit 15 ohne Aussicht auf Geld für die PSP wäre. Jetzt zur eigentlichen Frage. Wäre es möglich, mich als Ferienjobber bei Ihnen einzustellen?

Fotos: action press, Roland Gerhardt/Montage: Carola Giese

Wenn nicht, werde ich die langweilige Fahrt nach England (18 Stunden) mit meiner Klasse nach den Ferien nicht überleben. [...]

LASZLO ENDLER, PER E-MAIL

Um die öde Reise ein wenig lustiger zu gestalten, pack einen Wecker in einen Rucksack, setz dich an exponierter Stelle in den Bus und schau dich ständig auffällig unauffällig um.

MAILEN WIE DIE PROFIS

DEMO VERSION
TEST
test

RENATE MESSNER, PER E-MAIL

E-Mails schicken ist ja nicht schwer. Schreiben schon eher. Aber für eine Frau haben Sie das super hingekriegt!

BETTELBRIEF



„Noch immer fit: Tina Turner.“

Sehr geehrte Damen und Herren, bitte senden Sie mir kostenlos und unverbindlich ein Probeexemplar Ihres Magazins „PC ACTION“. Danach möchte ich über ein Abonnement entscheiden. Mit freundlichen Grüßen

CLAUS L., PER E-MAIL

Bitte schicken Sie uns erst kostenlos und unverbindlich eine Probe Ihres Geldes. Danach möchten wir über den Abonnenten entscheiden.

DINGSBUMS

Also aufgrund meines Berufs bekomme ich durch die Firma alle großen Game-Zeitschriften. Darunter auch „Dingsbums“ (Name nicht von der Redaktion, sondern von mir geändert). Ich weiß wirklich nicht, warum diese Zeitschrift als Quasi-Referenz gilt: Da werden Casual-Spielen auf einer ganzen Seite getestet (bei PC ACTION kommen die mit wenigen Zeilen aus – wenn überhaupt), das Ding liest sich wie eine Gebrauchsanweisung für Kaffeemaschinen ... wenn ich was über Games lesen will, dann weil das Thema Fun macht. Bei „Dingsbums“ höre ich ständig nur „Grafikqualität“, „Bump-Mapping“, „Textures“ und all diese Kacke, die nur pickelgesichtige

Brillenschlangen ohne Freundin interessiert. Das Heft versprüht weniger Charme als die 20. Wiederholung des Musikantenstadts. Spiele, die top sind, bekommen hier grotte Bewertungen und andere Games, die irgendeinem dieser „Re-

dakturen“ gefällt [...] Awards ohne Ende. Die Wortspiele und Bildunterschriften in „Dingsbums“ sind öder als die Sonderangebotsanzeigen in Schweinebauchblättern. „Dungeons and Downloads“ ... hahaha, wie lustig, ein richtiger Schenkelklopper. „Der moderne Sin fährt mit dem eigenen Auto nach Downtown“? Pulitzerpreisverdächtig! „Ausrufezeichen bedeuten Quests für Sie“ ... für welche hirn- und humorlosen Leser wird denn solch ein unsinniger Schwachsinn in ein teures Spielmagazin geschrieben? Die-

PC ACTION BRING-T'S



>Doppelgänger-Wettbewerb
1937: ein ganz schlechtes
Dinge <<

sehen Sie selbst! Und wie jeden Monat gilt: Sie dürfen uns weiterhin Wettten anbieten. Was glauben Sie, schaffen wir nicht? Schicken Sie Ihre Vorschläge an leserbriefe@pcaction.de die Einzige Bedingung: Wir können die Aktion innerhalb unserer normalen Arbeitszeit (zwischen 13 und 14 Uhr) über die Bühne bringen.

AUF DVD
PC-ACTION-TV

GLOZZN OFF, IHR ARSCH-GRAMPNI!

Diesmal forderte uns ein Leser heraus, der sich „Der Ossi“ nennt. Unsere Aufgabe: Ein Video nachspielen. Klingt einfach. Allerdings sollten wir das Ganze in ostdeutschem Dialekt drehen. Was dabei heraus kam ...



REDAKTEURE AM PRANGER

In Ausgabe 9/05 zeigte Lukasz Ciszewski wieder einmal, dass er den IQ eines Stücks Baumrinde besitzt. Auf Seite 99 im Test zu GTA 3 behauptet der obskure Pole, dass man in GTA 2 Mitglieder eines chinesischen Syndikats zu Würsten verarbeitet und diese verschachere. In diesem Satz sind gleich zwei Fehler eingebaut, denn die Leuten, die man verhackstückte, waren keine Asiaten, sondern Passanten, die man mit dem Bus aufsammlte und zur Metzgerei fuhr. Was mich am meisten belustigt, ist die Tatsache, dass es in GTA 2 überhaupt kein chinesisches Syndikat gab. Es existierte lediglich die Yakuza und

die ist, wie jeder wissen sollte, nicht chinesisch, sondern japanisch. [...]

ALEXANDER SCHIMANK, NEURUPPIN

„Ach Gott, ob chinesisch oder japanisch, diese Afrikaner sehen doch eh alle gleich aus!“, meinte Lukasz Ciszewski, als er mit dem Fehler konfrontiert wurde. Ein Grund mehr, ihn brutal zu bestrafen. Wir besuchten mit ihm je einen BMW- und Mercedes-Händler in Nürnberg. Unser Redaktions-Pole weinte bitterlich und bot sogar an, dass er uns seine Freundin verkaufen wolle. Doch wir blieben hart, zurten die Fußfesseln enger und passten auf, dass er keines der Autos klauen und sie nur anschauen konnte.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR
Christian Bigge

VERGEHEN

Schrieb auf der Titelseite über die Unreal Tournament 2004-Modifikation Air Buccaneers, dass den Spieler dort „Luftkämpfe mit Zeppelinen“ erwarten. Tatsächlich aber geht's um Heißluftballons, wie auf den Seiten 104 und 105 zu erfahren ist. „Heißluftballons hat platzbedingt nicht reingepasst“, versuchte sich unser Chef aus der Verantwortung zu fassen. Ganz schwach, finden wir. Denn wie war's denn mit „Ballons“ gewesen? Zur Strafe schickten wir Bigge zur Ausreden-WM 2006 nach Berlin. Er wird sich als Teilnehmer fürchtbar blamieren und alle Zuschauer dort und vor den Fernsehschirmen dürfen ihn verspotten.

Joachim Hesse

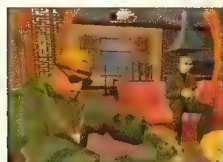
Behauptete auf Seite 61 im Kommentar zu Gun, dass das Spiel Red Dead Revolver nur für die Xbox erschienen sei. Mööpl! Fehler. Red Dead Revolver gibt's auch für die Playstation 2. Im selben Kasten vergleicht Hesse Gun zudem mit einem Spiel namens Faible. Mööpl! Wieder falsch. Gement war natürlich Faible. Ursprünglich wollten wir Hesse zu einer Nacht mit Ex-Western-Darstellerin Uschi Glas zwingen. Dann aber hatten wir Mitleid. Mit Uschi Glas. Wir entschlossen uns zu einem anderen Dreckzelt. Dem aus dem Tierheim geliehene Dackelweibchen geht es übrigens wieder gut.

ANTRAUSTELLER
Dieter Rückoldt,
Frank Kaiser

Johannes Sartoris,
Marco Männicke,
Dieter Rückoldt,
Patrick Lang, Frank
Kaiser, Simon Volz,
Michael Ziegler

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 (1)

GTA SAN ANDREAS
Rockstar North



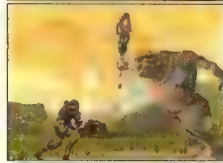
3 (2)

HALF-LIFE 2
Valve



5 (6)

COUNTER-STRIKE SOURCE
Valve



7 (14)

GUILD WARS
NC Soft



9 (7)

STRONGHOLD 2
Firefly Studios

2 (3)

BATTLEFIELD 2
DICE



4 (4)

WORLD OF WARCRAFT
Blizzard



6 (5)

FAR CRY
Crytek



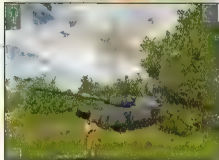
8 (6)

DOOM 3
id Software



10 (9)

BOILING POINT
Deep Shadows



11 (10) **BROTHERS IN ARMS**
Gearbox

12 (13) **EARTH 2160**
Reality Pump Studios

13 (NEU) **PRO EVOLUTION SOCCER 4**
KCETO

14 (11) **SWAT 4**
Irrational Games

15 (NEU) **JUICED**
Juice Games

16 (16) **SACRED UNDERWORLD**
Ascaron

17 (12) **NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2**
EA Black Box

18 (17) **SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY**
Ubisoft Montreal

19 (18) **SINGLES 2**
Rotobee

20 (19) **DIE SIMS 2**
EA Games

se Typen würden sogar noch einen Porno erklären und sich danach darüber erzürnen, dass die Kameraführung in Filmen wie „Forrest Gump“ schon sehr viel besser gelungen ist. [...]

JONAS WAGNER, PER E-MAIL

Tja, die haben wahrscheinlich die Kameraführung in unserem Lieblingsfilm Analstufe Rot mit Susan Stahnke noch nicht gesehen!

HERZLICHER DANK

Betreff: scheiß Omegatreiber. Seid ihr schwul oder so? Ich hab mir den kack Omegatreiber draufgemacht, welchen ihr im Hardwareteil der PCA 8/05 vorgestellt habt und jetzt is' alles scheiße, so Bildaufbau und so alles scheiße. Das hat alles in den Wicks geritten, danke auch.

MARCO METZNER, PER E-MAIL

Bitte.

Foto: action press

LANGES ELEN

Hi, ich fände es echt fett, wenn ihr mal die Redakteure der Gamestar und PC Games und vielleicht sogar Giga zu einem CS-1.6- oder Source-Match herausfordern würdet. Vielleicht könntet ihr sogar 'ne Art Liga der Redaktionen oder so was machen. Dann könntet ihr ma' beweisen, dass PC-ACTION-Redakteure den längsten haben. [...]

MARIUS KOLLECK, PER E-MAIL

Brauchen wir nicht, das gilt bei uns als Einstellungsvoraussetzung. Es ist aber echt lästig, beim Masturbieren den Pornofilm nicht vorspulen zu können, weil man keine Hand frei hat.

ERBRECHEN LOHNT SICH

Betreff: Wird euch schwindelig? Heyho PCA-Team, wie wär's, wenn ihr euch mal 30 Minuten in eine Richtung dreht und dabei gleichzeitig in die entgegengesetzte Richtung im Kreis lauft?

Ihr könnt den nachfolgenden Effekt auch verstärken, wenn ihr davor eine ganze Dose Frühstücksfleisch [esst] und eine ganze Packung Milch trinkt. [...]

ROMAN MINTCHENKO, PER E-MAIL

DU HAST GEWONNEN!

Wie heißt ihr derzeitiges Lieblingsspiel?



Frank Hainisch
Bielefeld

erhält ein Spiel:
**CODENAME:
PANZERS PHASE 2**
(Test des Monats 9/2005)

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 14“ und darauf folgend ein Leszeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 14 Pac-Man) an die 82098 * (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich). Oder schicken Sie eine Postkarte mit

der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, oder per E-Mail an liebding@pcaaction.de. Kennwort: „Die zock ich am liebsten!“ Unter alten Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

*0,49 EUR/SMS (alle Netze) [inkl. 0,12 EUR/SMS V2-D2 Transportanteil];
0,70 sfr/SMS; *0,50 EUR/SMS

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörigen

Kotzen können wir auch auf 18 Bier und dieses Ritual macht im Gegensatz zu deinem Vorschlag wenigstens Spaß.

HELAU!

Sehr geehrte Damen und Herren, ich bin schockiert über die Bildkommentare in [...] der PC ACTION. Abgesehen von unwitzigen Kommentaren im Bericht über Unreal Tournament 2007 empfinde ich den Kommentar [...] „Karneval im Irak: Die Zuschauer werfen Kamelle“ aufgrund der derzeitigen Situation mehr als unangemessen. Menschen, die solche Kommentare von sich geben, sollten sich neben sinnlosen Computerspielen auch mal die Tagesschau ansehen, um nicht völlig abseits des realen Lebens zu sein.

T. NIEMEIER, PER E-MAIL

Wir haben uns die Tagesschau angesehen. Und Sie haben vollkommen Recht. Das war nicht richtig von uns. Entschuldigung! Karneval ist natürlich erst wieder ab 11.11.

TROTTEL DES MONATS



Hallo, Sie schrieben in PCA 9/05 auf Seite 103 im Kasten zu Tekken 5, dass die Spielhallenversionen von Tekken 1-3 als Extra auf der DVD zu finden sind. Nun habe ich in jeder Rubrik auf der DVD nachgeschaut, konnte aber nichts von den oben genannten Spielen finden. Könnten Sie mir sagen, ob es sich um einen Tippfehler handelt oder ob der Mann/die Frau verpennt hat, die Daten auf die Scheibe zu packen? [...]

FABIAN KRÜGER, PER E-MAIL

Nein, es ist vielmehr so, dass Gott was verpennt hat. Nämlich, Sie mit Verstand zu segnen. Die Spielhallenversionen Tekken 1 bis 3 befinden sich natürlich als Extra auf der Tekken 5-DVD. Sie können die Suche auf UNSEREM Silberling jetzt einstellen.



LESERBRIEF DES MONATS

Hallo liebes PCA-Team, in Ausgabe 9/2005 habt ihr auf Seite 44 in den Leserbriefen geschrieben, dass euer Verlag in Bayern ansässig ist. Das würdet ihr wohl gerne so haben? "g" Bekanntlich liegt Fürth nicht in Bayern, sondern in Franken! Und die Franken sind keine richtigen Bayern, das sehen wir Bayern so, und sogar viele Franken. Schmückt euch also bitte nicht mit fremden Federn! Die Tatsache, dass eure Regierungsbezirke faktisch zum Bundesland Bayern gehören, ändert daran nix. Ihr seid ein nerviges Anhängsel, das immer quengelt. :) Alles nördlich vom Weißwurstäquator ist unbayerisch, und der Äquator ist die Donau! Also esst eure „Wäggla“ und behauptet nicht, dass ihr Bayern seid.

ANNA BREITENBACHER, PER E-MAIL

Wir finden es toll, dass sich seit Merkl's Kanzlerkandidatur immer mehr Frauen emanzipieren und glauben, beim Thema Politik mitreden zu können. Niedlich! So, und jetzt darfst du uns ein Bier holen, Anna.

MUSICPRINT

DIE Musikzeitung. Jeden Monat neu.

Kostenlos erhältlich in allen Müller Multimedia-Abteilungen.

TAMOTO

Top-Act in der aktuellen Ausgabe

mit neuem Album **clemenza**

jetzt bei **M Müller** erhältlich



AUSLÄNDER RAUS!*

* Es ist doch so schönes Wetter!

Ich muss sagen, ich mag/mochte euren Wanna-be-Türken bis jetzt, aber was er sich in der Ausgabe 9/2005 zum Test von Falcon 4.0: Allied Force im Fazit-Kasten geleistet hat, ist schon nicht mehr lustig. [...] Als echter Moslem sollte man sowieso wissen, wie man ein Flugzeug fliegt! [...] Gerade durch solche Sachen werden die Vorurteile gegen Moslems nur bestätigt. Also ich bin zwar kein Moslem, aber dennoch finde ich es unter aller Sau, wenn er so was schreibt. Wäre die Zeit nicht so von Terrorismus geprägt, hätte ich noch drüber gelacht (okay, ein wenig hab ich auch gelacht), aber es ist nicht lustig! Trotzdem mag ich euch und behalte mein Abo.

STEFAN NELS, SANKT AUGUSTIN

Weil Iscitürk oft in seine Heimat reist, würde ihm ein Flugchein auf Dauer Zeit und

Geld sparen. Um ein solcher Guttmensch wie du zu werden, möchte er beides in gute Taten investieren. Elternlose Kinder betreuen, Patenschaften für den Regenwald übernehmen, verwaiste Hundewelpen säugen, Karl Moik töten ... und so weiter. DESHALB sollte man als Moslem wissen, wie man ein Flugzeug fliegt. Dass du den Spruch anders interpretierst, hat Ahmet nicht verdient!

Ich wollte mich über die Witze des Tages, die Sie auf Ihrer Internetseite abdrucken, beschweren. Wenn eine „seriöse“ Zeitschrift solche geschmacklosen Witze abdruckt, finde ich das unpassend. Wieso macht sich eine Zeitschrift über andere Völker lustig? Bitte um Antwort oder Rechtfertigung.

TOMMY WIN, PER E-MAIL

Da die Witze, wie von Ihnen angemerkt, im Internet abGEDRUCKT sind, könnten Sie die störenden Passagen am Monitor ja mit Edding übermalen.

Hallo, Ich bin der Marc. Klingt komisch, is' aber so! Der Marc ist PC-ACTION-Leser. Er findet es immer ganz toll, wenn der große, böse Türke Witze über Ausländer reißt, weil der große, böse Türke ja selbst einer ist. [...]

MARC PFAFFINGER, PER E-MAIL

Endlich kapiert das mal einer! Die anderen haben sich wohl den Namen Isci-TÜRK nie genau angesehen. Denn darin haben wir einen Hinweis auf Ahmets Nationalität versteckt. Schwer zu entdecken, aber hilfreich für ein besseres Humorverständnis!

HAARIGE ANGELEGENHEIT

[...] Ahmet hat ja so viele Brusthaare, dass jeder Braun- bzw. Schwarzbär neidisch werden könnte. Hat er auch Haare auf dem Rücken? Nein, Quatsch. Das will ich gar nicht wissen. Aber hat Ahmet nicht mal daran gedacht, sich den Brust-/Bauch-/Intimbereich zu rasieren? Also ich habe damit nur positive Erfahrungen gemacht. Auch beim Sex – mit Frauen. [...]

STAVROS PANAGIOTOU,
PER E-MAIL

vertickt ihr das Zeug mittlerweile selbst in irgendwelchen Online-Auktionshäusern? Oder gibt es einen anderen Grund? Diese Rubrik hat mich immer mit allerlei lustigen Goodies versorgt (habe Dank meines „ausgeprägten Humors“ nämlich schon einen Ubisoft-Kulturbbeutel, eine Obergengial-Trophäe, ein Emergency-Feuerwehrauto, einen Age-of-Wonders-Soundtrack, ein Black-Hawk-Down-T-Shirt und eine Age-of-Mythology-Zeus-Statue gewonnen! [...])

CHRISTOPHER SCHECH, WORSTADT

Ein Gewinnspiel, bei dem immer nur ein Leser mitmacht, erschien uns eines Tages sinnlos.

WOLLT IHR DIE TOTALE UMSETZUNG?

[...] Noch ein Wort zu euren Texten im Allgemeinen. Als ich im Spielerforum „totale Umsetzung“ gelesen habe, habe ich mich fast an meinem kühlen Bierchen verschluckt. Was soll denn DAS sein? Eine Konsolenumsetzung? Wohl kaum, oder? Mir ist schon klar, dass der Ossi statt Englisch sicher Russisch und Polnisch in der Schule gelernt und vielleicht Schwierigkeiten mit der englischen Sprache hat :-), aber ich bin Zocker, verdammt! Und ich kann auch Englisch! Falls ihr bei dem Mod „To-

tal Conversion“ gemeint habt, wovon ich mal ausgehe, warum schreibt ihr das dann nicht hin? Hört doch bitte endlich damit auf, krampfhaft jedes englische Wort [...] eindutschen zu wollen. [...]

DIETER RÜCKOLDT, PER E-MAIL

Glückwunsch, Dieter, du hast den Gag gefunden, über den wir am längsten gebrütet haben. Diesen Monat ist übrigens irgendwo im Heft der Begriff „Fenster XP“ versteckt.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!

Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!

An LESERBRIEFE@PCACTION.DE oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bieten wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computer@csj.de).

... Sie Abnehmen aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06244/8882-682; bgnsner@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 168 und DVD-Papthülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 168/169 mit Hersteller-Hotlines.

Danke, dein Intimbereich hat uns schon immer mal nicht interessiert! Und nein, wir wollen auch nichts über die wechselnden Aggregatzustände deines Stuhlgangs erfahren.

HER MIT HER DAMIT!

Tach, ihr Nasen, seit ein paar Ausgaben vermisse ich die putzige Rubrik „Her damit!“. Was ist mit ihr geschehen? Kriegt ihr kein Merchandise-Gelumpfe mehr, weil die Spielhersteller euch hassen? Oder



>>Unästhetisch: Haare auf dem Rücken.<<

Sagenhaft!



**33%
SPAREN**
+ GRATIS-EXTRA

Holen Sie sich jetzt das Miniabo von PC ACTION DVD – 3 Ausgaben plus eine exklusive und handbemalte World-of-Warcraft-Actionfigur* für nur 9,90 Euro!

Coupons ausgefüllt per Post oder Fax an: Computer-Media AG, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München. Telefon: +49 (0)89 20 369 125. Fax: +49 (0)89 20 028 111. E-Mail: computer@cmj.de. Für Österreich: Leverservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-9825277.

**Bequemer und
schneller online
abonnieren:**

abo.pcaction.de

**Dort finden Sie
auch eine Über-
sicht sämtlicher
Abo-Angebote von
PC ACTION und
weiterer COMPU-
TEC-Magazine.**

PC ACTION

Ja, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

**Senden Sie mir drei Ausgaben
der PC ACTION mit DVD +
1 Actionfigur für € 9,90!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Als Gratis-Dankeschön erhalte ich:

(Bitte nur eines ankreuzen: Lieferung solange Vorrat reicht)

- ☐ Actionfigur „Taure“ (Art.-Nr.: 002750)
- ☐ Actionfigur „Troll“ (Art.-Nr.: 002751)
- ☐ Actionfigur „Undead“ (Art.-Nr.: 002752)

Sollte eine Figur vergriffen sein, so behalten wir uns die Lieferung einer anderen Figur vor!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeneinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:


Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gefällt nur PC ACTION, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat bei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (+ € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 54,90/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Die Abo-karte ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Bebeförderung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

BLICKPUNKT



Sony hat einen Kleinen!

Handheld-Spiele sind nichts für Sie, weil Ihnen beim Anblick der Klötzchen-Grafik das Frühstück wieder hochkommt? Dann kennen Sie Sonys **PLAYSTATION PORTABLE** noch nicht. Das Teil rockt ab September auch Deutschland.

»Bei der angekündigten rosa PSP wird bei der Taste „Home“ das „e“ gegen ein „o“ getauscht.«

Jahrelang dominierte Nintendo den Markt für Handheld-Konsolen. Zwar versuchten immer wieder Konkurrenten wie Sega oder Atari mitzumischen, aber denen ging relativ schnell die Luft aus. Jetzt steht ein Herausforderer im Ring, der das Zeug hat, dem Mario-Imperium die Stirn zu bieten: Sonys Playstation Portable – kurz: PSP. In Japan und den USA ist das kleine Schwarze schon seit Monaten ein Renner, bei uns steht die PSP ab 1. September in den Regalen. Da ist es definitiv an der Zeit, das Ding mal ausführlich vorzustellen.

PS2 FÜR UNTERWEGS?

Sonys PSP ist die leistungsfähigste mobile Spielekonsole, die es bislang gab. Daran gibt es nichts zu rütteln und auch in Sachen Leistungsumfang ist das Teil ungeschlagen. Die PSP fungiert zum Beispiel, neben ihrer Spiele-Funktionalität, als mobiles Media-Center. Die Abspielfunktion für Fotos, Filme und Musik ist integriert. Medien-Inhalte laden Sie über den USB-Anschluss auf das Gerät beziehungsweise den Memorystick. Spielfilme sind darüber hinaus als UMDs (Universal Media Disc) erhältlich. Auch die Spiele kommen auf UMDs mit 1,8

Gigabyte Fassungsvermögen daher. Dabei handelt es sich um eine Art Mini-DVD, die in einer Plastik-Ummantelung steckt. In Sachen Spiele-Grafik-Power liegt die PSP zwischen PSone und Playstation 2, wobei bereits die ersten PSP-Spiele so ziemlich jeden PSone-Titel alt aussehen lassen. Da geht also garantiert noch was. Richtig cool: Für einige Spiele, zum Beispiel *Wipeout Pure*, sind bereits Gratis-Downloads erhältlich. So laden Sie sich direkt im Spielmenü neue Strecken und Fahrzeuge herunter, womit gleich noch die Frage geklärt ist, ob die WLAN-Funktion

nur für Mehrspieler-Duelle genutzt wird. Weitere technische Details finden Sie in der Tabelle (rechts). Kommen wir zu der wichtigsten Komponente einer Handheld-Konsole, dem Bildschirm. Das 4,3-Zoll-Widescreen-TFT-Display der PSP ist schön groß, liefert gestochen scharfe Bilder und in puncto Helligkeit gibt es auch nichts zu meckern. Entgegen vieler PR-Sprüche sieht man bei starker Sonneneinstrahlung trotzdem herzlich wenig. Ein generelles Problem von Spiele-Handhelds, denn bei Game Boy Advance, Gizmondo, N-Gage oder Nintendo DS ist es nicht anders.

Voller Elan, dank WLAN!



SONY

WLAN ist die Zukunft – zumindest, was mobile Geräte betrifft. Sonys Playstation Portable hat in Sachen Wireless LAN auch so einiges zu bieten. Wichtigstes Anwendungsgebiet sind sicherlich kabellose Mehrspieler-Duelle. Wer schon mal mit Freunden auf der Wiese lag, um sich in der freien Natur ein zünftiges Ridge Racer-Duell zu liefern, will nie mehr darauf verzichten. Auch in Gebäuden funzt das Ganze problemlos. Krass: Selbst beim Extrem-Versuch, in dem die Zocker auf drei Stockwerke verteilt saßen, gab es keinerlei Schwierigkeiten. Daddeln ist aber nicht alles. An öffentlichen WLAN-Hotspots oder zu Hause via WLAN-Router aktualisieren Sie die Firmware, ziehen neue Levels für ihr Lieblingsspiel oder surfen mit dem integrierten Web-Browser (ab Firmware 2.0) im Internet. Für die Zukunft sind herunterladbare Inhalte wie Trailer, Musik und Kurzfilme geplant, die Sie per WLAN auf die PSP übertragen. Da fragen wir uns wirklich, wie wir bisher ohne so etwas leben konnten.

SUCHST DU ANSCHLUSS?

Ach ja, im Internet zu surfen, ist dank Web-Browser und WLAN-Schnittstelle möglich – allerdings erst ab Firmware-Version 2.0. Sony liefert die europäischen Geräte höchstwahrscheinlich direkt mit dieser PSP-Betriebssoftware aus. Falls nicht, ist das kein Beinbruch, denn das Aktualisieren per WLAN oder USB ist ein Klacks. Wo wir bei den Schnittstellen sind: Die PSP verfügt über einen Memory-Stick-Steckplatz. So speichern Sie Spielstände, Videos, Bilder und Musik. Mittlerweile existiert sogar eine richtige Szene für hausgemachte Spiele,

Newsreader und andere Werkzeuge. Software, um die gängigen Videoformate für die PSP zu konvertieren, gibt es ebenfalls zuhauf. Die PSP ist also nicht nur Spielekonsole, sondern auch Flimmerkiste und eine echte Alternative zum MP3-Praktiker. Die eingebauten Boxen sind für Musik-Fans allerdings nicht gerade der Hit. Während man beim Zocken den bassarmen Scheppersound noch ertragen kann, klingt man spätestens zum MP3-Genuss die Kopfhörer ein. Bei den mitgelieferten Ohrstöpseln ist übrigens eine praktische Kabelfernbedienung integriert.

EDEL UMD STARK

Weitere Pluspunkt sind Design und Verarbeitung des Geräts. Die PSP scheint uns förmlich zuzurufen: „Ich bin kein Kinderspielzeug!“ Die Anordnung der Steuerelemente erinnert dabei nicht nur entfernt an das bekannte Playstation-Design. Sogar ein kleiner Analog-Stick findet auf dem Ding Platz. Um all die technischen Spielereien unterzubringen, sparte man aber ein wenig bei der Akkugröße. Nach rund vier Stunden Dauerzocken ist Feierabend. Da ist die Anschaffung eines Ersatz-Akkus unvermeidlich.

Was is'n da drin?

Sonys kleines Wunderding ist voll mit technischem Gekröse, das uns irgendwie scharf macht.



Lieferumfang:

Das PSP Value Pack für etwa 250 Euro enthält: PSP-Konsole, Kopfhörer mit Fernbedienung, Tasche, Trageschlaufe, Netzteil, Akku, Demo-Disc, Reinigungstuch, Memory Stick Pro Duo 32 MB

Leistungsdaten:

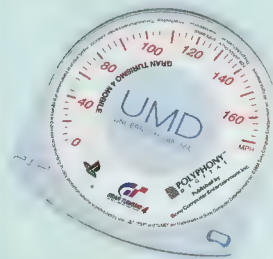
Farbe: Schwarz (weitere in Planung)
Maße: ca. 17x2,3x7,4 cm
Gewicht: ca. 280 Gramm (inklusive Akku)
CPU: PSP CPU (1 - 333 MHz)
Arbeitsspeicher: 32 MByte
Videospeicher: 4 MByte
Display: 4,3 Zoll, 16:9 Widescreen TFT LCD, 480x272 Pixel (16 Millionen Farben), max. 290 cd/m² (mit Helligkeitskontrolle)
Sound: Stereo-Lautsprecher integriert
Laufwerke: UMD, Memory Stick Pro Duo™

Schnittstellen und Anschlüsse:

IEEE 802.11b (Wi-Fi), USB 2.0 (mini-B), IrDA (Infrarot), IR Remote (SIRCS), Memory Stick Pro Duo™ Slot, DC IN 5V (Netzanschluss), Headset-Anschluss, Lithium-Ionen-Akku

Wireless LAN:

Infrastructure-Modus, Ad-hoc-Modus (bis zu 16 Geräte gleichzeitig)



UMD-Spezifikationen:

Maße: 6,5x6,4x0,42 cm
Gewicht: ca. 10 Gramm
Disc-Durchmesser: 6 cm
Fassungsvolumen: 1,8 GByte (einseitig, Dual Layer)
Laser: 660 nm (roter Laser)
Entschlüsselung: AES 128 Bit
Format: PSP-Spiele, UMD Audio (codec ATAC3plus™), PCM, (MPEG4 AVC), UMD Video (codec MPEG4 AVC, ATAC3plus™, Caption PNG)

Startschuss!

Ab dem 1. September sind europäische Händlerregale mit PSP-Konsolen, -Spielen, -Filmen, -Zubehör gefüllt. Eine kleine Zusammenfassung erhältlich Produkte.

Die Spiele:

- Ape Academy (Sony), ca. € 49,-
- Archer McLean's Mercury (Atari), ca. € 44,-
- Colin McRae Rally 2005 plus (Codemasters), ca. € 49,-
- Darkstalkers Chronicle (Capcom), ca. € 39,-
- DTM Race Driver 2 (Codemasters), ca. € 49,-
- Dynasty Warriors PSP (Koei), ca. € 44,-
- Everybody's Golf (Sony), ca. € 49,-
- F1 World Grand Prix (Sony), ca. € 49,-
- Fired Up (Sony), ca. € 49,-
- Lumines (Ubisoft), ca. € 49,-
- Medievil Resurrection (Sony), ca. € 49,-
- Metal Gear Acid (Konami), ca. € 49,-
- Midnight Club 3: DUB Edition (Take 2), ca. € 49,-
- MX vs ATV Unteashed (THQ), ca. € 44,-
- NBA Street Showdown (EA), ca. € 44,-
- Need for Speed Underground Rivals (EA), ca. € 44,-
- Ridge Racers (Sony), ca. € 49,-
- Smart Bomb (Eidos), ca. € 44,-
- Spider-Man 2 (Activision), ca. € 54,-
- Virtua Tennis: World Tour (Sega), ca. € 49,-
- Wipeout Pure (Sony), ca. € 49,-
- World Snooker Challenge 2005 (Sega), ca. € 40,-
- World Tour Soccer (Sony), ca. € 49,-

Offizielles PSP-Zubehör:

- Akku, ca. € 39,-
- Akku-Ladegerät, ca. € 29,-
- Kfz-Ladegerät, ca. € 29,-
- Netzteil, ca. € 39,-
- Zubehörtasche (weiß oder schwarz) ca. € 14,-

UMD-Filme (je ca. € 19,-):

- 8 Mile
- 30 über Nacht
- Alien
- Alien vs. Predator
- Anacondas – Die Jagd nach der Blut-Orchidee
- Bad Boys
- Die Bourne Verschwörung
- Die Mumie kehrt zurück
- Drei Engel für Charlie
- Es war einmal in Mexiko
- Ghostbusters
- Hellboy
- Hitch – Der Date Doktor
- Hollow Man
- I, Robot
- Ritter aus Leidenschaft
- Spider-Man 2
- Steamboy
- Street Style
- S.W.A.T. – Die Spezialeinheit
- Van Helsing
- Voll auf die Nüsse – Dodgeball
- XXX – Triple X
- XXX: The Next Level



LASST DIE SPIELE BEGINNEN!

Eine alte Binsenweisheit besagt: Ohne anständige Software bringt die geilste Hardware nichts. PSP-Besitzer brauchen sich um astreinen Spiele-Nachschub aber nicht zu sorgen. So ziemlich jeder Hersteller, der für Playstation 2 kreiert, sitzt auch im PSP-Entwickler-Boot. EA hat in den USA einige der zukünftigsten Lizenzen wie *Need for Speed Underground* oder *FIFA* veröffentlicht und *Battlefield 2: Modern Combat* angekündigt. Activision bringt unter anderem *Star Wars: Battlefront* und *Tony Hawk's Pro Skater*. Rockstar liefert neben

Midnight Club 3 einen neuen *Grand Theft Auto*-Ableger und Hits wie *Metal Gear Solid*, *Wipeout* oder *Gran Turismo* finden ebenfalls für PSP eine Fortsetzung. Einige Spiele erlauben sogar den Datenaustausch mit ihren Playstation-2-Pendants. So schalten Sie besondere Boni frei oder übertragen Charakter-Daten. Ausgefallene Spielkonzepte wie Ubisofts *Lumines* finden sich aber in der PSP-Software-Bibliothek bislang noch selten. Stattdessen bekommen PSP-Besitzer hauptsächlich die Umsetzungen bekannter Titel und Spiele-Serien geboten. Ein großer Unterschied

zum Nintendo DS, der aufgrund der Touchscreen-Technologie in Sachen Spieldesign neue Wege beschreitet. Die große Preisfrage lautet nun: Ist Sonys PSP besser als der Nintendo DS? Klare Antwort: Jein. Der DS ist auf ein jüngeres Publikum und Freunde exotischer Spielideen zugeschnitten. Auf Multimedia-Fähigkeiten hat Nintendo verzichtet. Wer möglichst detailgetreue Umsetzungen erfolgreicher Titel wünscht und zudem auf edles Design und Multifunktionalität Wert legt, greift zur PSP. Wir Verrückten brauchen selbstverständlich beide Teile ... AHMET ISICITURK

Unsere Besten!

Klar, es gibt jede Menge gute Spiele für das Teil. Aber auf diese drei freuen wir uns ganz besonders!

GTA: Liberty City Stories



Diesmal schlüpfen Sie in die Rolle von Toni Cipriani. Das Ganze spielt einige Jahre vor *GTA 3* und Liberty City fungiert erneut als Spielplatz. Allerdings wurde die Stadt um einige Viertel erweitert. Story und Missionen sind ebenfalls neu. Cool: Sie dürfen eigene MP3s vom Memorystick abspielen. Schlecht: Es gibt keine Fluggeräte! Das ist gemein.

Pro Evolution Soccer 5



Ja, das *FIFA*-Reihe ist super. Aber es ist einfach so, dass Konamis *Pro Evolution Soccer*-Reihe noch eine Ecke besser ist. 57 Nationalmannschaften und 134 Club-Teams treten in sechs Ligen und vielen Cups gegeneinander an. Dass Mehrspieler-Partien per WLAN möglich sind, freut uns umso mehr. Ein Datenaustausch mit der Playstation-2-Fassung ist vorgesehen.

Lumines



In diesem Puzzle-Titel gilt es, farbige Blöcke zu quadratischen Vierer-Gruppen zu vereinen. Das Besondere an *Lumines* ist aber die Präsentation. Jeder Level hat ein eigenes optisches und musikalisches Thema. Dabei reagiert der dynamische Soundtrack auf die Eingaben des Spielers. *Lumines* versetzt die Spieler in kurzer Zeit in einen echten Rauschzustand. Geil!



EINLESEN UND ABFAHREN

DIE GANZE WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT



»Hat den Soundtrack zu *World of Warcraft* eingespielt: Ork-Enter«

Ohrentief rein

Die **MUSIK IN SPIELN** gewinnt an Gewicht: Bands wie Mando Diao, Green Day oder Avenged Sevenfold treten inzwischen statt im Madison Square Garden lieber in PC-Spielen auf. Warum? PC ACTION war beim Soundcheck.



»Wolle Spiele kaufen?«

Foto: EA

Wenn die Bühnenlichter für die schwedische Rockband Mando Diao ausgehen, verwandelt sich der Tourbus des Quintetts in eine Spielhöhle: Während sich Sänger und Gitarrist Gustav Norén (Fotos rechts, Mitte, vorn, mit Keyboarder Mats Björke) gern mit *FIFA Soccer* vergnügt, greift der Rest der Band bei *NHL 2006* ein – sogar an Turnieren nehmen, die Eishockey-Fans teils. Die fünf Skandinavier sind nicht nur Spielefans, sondern betrachten sich seit kürzester Zeit als wahre Glückskinder.

MANDO DIAO AUF DEM GLATTEIS

In *NHL 2006*, das im September erscheint, ist nämlich erstmals ein Stück der Jungs als Soundtrack vertreten. „Dass unsere Musik in einem Spiel von Electronic Arts aufgenommen wurde, ist definitiv das Größte, was uns bisher passiert ist“, erklärt Gustav Norén, obwohl die Band von ihrem Album *Hurricane Bar* allein in Deutschland bereits 70.000 Exemplare verkauft hat. „Ein Spieler nimmt einen Song

nämlich völlig anders und intensiver wahr als ein Radiohörer oder Konzertbesucher. Dadurch, dass er dabei spielt und die Nummer wieder und wieder hört, benötigen wir gar nicht diesen Ohrwurm-Charakter, sondern können experimentieren.“ Dass die Zeiten längst vorbei sind, in denen Programmierer einen kompletten Spiel-Soundtrack per Bon-

International President Heinz Henn, ebenfalls ein Ex-BMG- und EMI-Manager, wirkt nun sogar als Bohlen-Gegenspieler in der Jury von *Deutschland sucht den Superstar* auf RTL mit. Bei Electronic Arts hat die Zusammenstellung von Soundtracks bereits Methode: Vor zwei Jahren gründete das Unternehmen das Musiklabel EA Trax, das ge-

„EIN SPIELER NIMMT MUSIK INTENSIVER WAHR ALS EIN RADIOHÖRER.“

Gustav Norén, Mando Diao

tempi-Orgel intonierten, haben die Verleger mehrheitlich begriffen. Nicht umsonst wurde Rockstar Games nicht nur mit einer offenen Spielewelt in *GTA Vice City* berühmt, sondern auch durch den Soundtrack. Hinter den Kulissen von Rockstar Games ziehen nämlich mit Sam Houser und Terry Donovan ehemalige Größen der BMG die Fäden; Rockstars

zielt junge Bands für Spiele-Soundtracks gewinnen will. Chef von EA Trax ist Steve Schnur (Foto links), ebenfalls ein Veteran im Musikgeschäft. Dabei zählt Schnur nicht auf bekannte Stars, sondern sieht Soundtracks sozusagen als akustische Entdeckungsreise für Zocker. „Wenn man Spiele spielt, dann könnte man ja nebenbei auch genauso Radio



Besetzungscouch

Etliche Bands, denen Groups heute Unterwäsche auf die Bühne werfen, haben EA zu danken.

GREEN DAY



Punk's not dead: Mitten in einer Popularitätskrise Ende 2004 steuerten Green Day einen Song für *Madden NFL* bei. Nun toben die Fans wieder, wenn die US-Band auftritt, das Album *American Idiot* verkauft sich geradezu idiotisch gut.

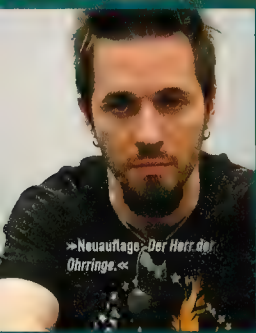
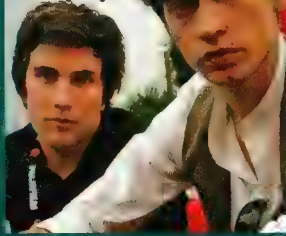


Foto: Holowaty (3)

>>Neuauflage: Der Herr der Augenringe.<<



>>Neuauflage: Der Herr der Cockringe (Cockring nicht im Bild).<<

hören", erklärt Schnur. „Wir bauen unseren Musiksender gleich mit ein und versorgen den Spieler mit Stücken, die man in den nächsten fünf bis sieben Monaten nicht im Radio hören würde. Die Leute wollen immer gern das Neueste entdecken und wir geben ihnen dazu die Chance.“

SPIELEND AN DIE CHARTSPITZE

Die interaktive Besetzungscouch hat dabei heuer bekannten Namen einst zu ersten Hits verholfen – so mischen EA-Trax-Bands wie Wir sind Helden, Good Charlotte und Green Day heute oben in den Charts mit. Für Jerry Horton (Foto oben), Gitarrist bei Papa

Roach, war eine EA-Kooperation der Anstoß dafür, mehr im Bereich Spiele-Soundtrack zu unternehmen. „Wir produzieren derzeit einen. Natürlich geht man dabei anders an eine Komposition heran. Ein Song für ein Album ist so etwas wie ein Erfahrungsbericht aus dem eigenen Leben. Für ein Spiel muss man die Atmosphäre und den Inhalt berücksichtigen und die Musik darauf abstimmen.“ Rob Garza (Foto oben rechts) von Thievery Corporation sieht in PCs neue kreative Möglichkeiten: „Für uns sind Computer nicht nur als Plattform zur Verbreitung unserer Musik wichtig, sondern auch, weil

neue Technologien automatisch einen größeren kreativen Spielraum gewähren.“

BANDS, DIE ES GAR NICHT GIBT

Steve Schnur sinnt bereits darüber nach, wie man virtuelle Bands im Stil der Gorillaz (Hit: *Clint Eastwood*) in Spiele einbinden könnte. „Ich hätte nichts dagegen, derjenige zu sein, der das bei EA verwirklicht. Und dass wir in der Lage sind, Stars zu machen, haben wir ja kürzlich mit Avenged Sevenfold bewiesen. Bevor die Band von uns entdeckt wurde, haben sie vor drei Leuten gespielt. Jetzt gehören bereits Hunderttausende zu ihrem Publikum.“ CHRISTOPH HOLOWATY

WIR SIND HELDEN

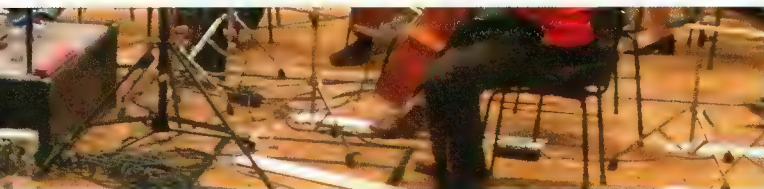


Bevor die Nummer „Guten Tag“ in *FIFA 2004* auftauchte, sprach sich die Gruppe Wir sind Helden mit ihrem Bandnamen allein Mut zu. Heute lebt das Berliner Quartett mit 500.000 verkauften Alben ziemlich gut in den Tag hinein.

Avenged Sevenfold



Bereits im Jahr 2003 griff EA Trax zu Avenged Sevenfold und nagelte ihr „Chapter Four“ bei *Madden NFL* mit rein. Die Garagenband aus Kalifornien bekam daraufhin einen netten Plattenvertrag beim Megakonzern Warner. Kürzlich erschien das Album *City of Evil*.



»Peter Jackson mit
King-Kong-Darsteller.«

Gebrüder Blattschuss

Kreuzberger Nächte sind lang, das Warten auf **GOthic 3** dauert länger. Dafür entführe uns Piranha Bytes' Horst Dworczak (links) und Björn Pankratz (rechts) in tiefste, geheimnisvolle Wälder, wie sie im Interview verrieten.

Multipler Ohrgasmus

Piranha-Bytes-Klangkünstler Kai Rosenkranz darf bei *Gothic 3* kräftig herumschlagen: Der Soundtrack zum Fantasy-Epos ist einer der aufwendigsten überhaupt.

Kai Rosenkranz ist glücklich: Der Hauskomponist von Piranha Bytes, der bereits für die ersten beiden *Gothic*-Spiele die Musik schrieb, darf beim dritten Teil für den Soundtrack absolute Top-Musiker antreten lassen, anstatt selbst zum Synthesizer greifen zu müssen. Als Orchester hat Rosenkranz die für einen Grammy nominierten Bochumer Symphoniker (Foto unten) unter der Fuchtel, die Klänge mit Gänsehaut-Qualität einspielen. Damit die orchestrale Soundkulisse nicht zum bloßen Hintergrundgedudel mutiert, hat Rosenkranz ein dynamisches Konzept entwickelt, bei dem sich die Musik jeweils den Handlungen des Spielers anpasst. Die Musikstücke werden dabei schon bei der Aufnahme in kürzere Partien unterteilt, in der Postproduktion dann mit Steuerdaten für das interaktive Musiksyste m ausgestattet. Diese Metadaten sollen für eine nahtlose Aneinanderreihung der Fragmente sorgen, damit sich das Endergebnis wieder wie ein zusammenhängender Soundtrack anhört. Neben den Bochumer Symphonikern mischt auch die japanische

Taiko band (Taiko = traditionelle japanische Trommeln) Gocoo (Foto unten) mit: Die vierzehn Schlagwerker, die auch die Kampfszenen in den letzten beiden *Matrix*-Kinofilmen untermaarten, spielten im letzten Jahr Percussion-Klänge der Ork-Stämme ein. Auch Himmliches gibt es in *Gothic 3*. Für göttliches Flair sorgt *Starlight Express*-Dirigent Bastian von der Linde, der mit seinem SAM-Gospel-Chor erbauende Choräle beisteuert. Besonders bizarre Orte im Spiel verlangen jedoch auch abgefahrene Instrumente. Die Musiker Marc Iwaszkiewicz und Borislav Slavov können mit Absonderlichem umgehen und nehmen im September mit Didge-ridoo, Bawu, Ud, Saz, Tamboura, Mandoline und indischer Satur Ethnoklänge für *Gothic 3* auf. Einen Star mit Wer-ist-das-denn-Qualität konnte Piranha Bytes mit Lisbeth Scott gewinnen. Die Frau, die namentlich kaum einer kennt, hat doch fast jeder schon gehört: Ihre Singstimme erklang unter anderem in *Shrek*, *The Sixth Sense*, *Steep*, *Hollow* oder *Die Passion Christi*.



»Ausverkauft: Konzert für Unsichtbare.«



»Zunehmendes gesellschaftliches Problem: weibliche Schläger.«

Chef-Designer Horst Dworczak und Spiel-Designer Björn Pankratz von Piranha Bytes sind die führenden Köpfe hinter *Gothic 3*. Die beiden fürchten weder Tod noch Teufel und schon gar nicht Bethedas *Oblivion*. Warum dem so ist, verriet uns die beiden Rollenspieler-Gurus im Gespräch.

HORST DWORCZAK: Wir in der Grafik-Abteilung haben uns sogar vorgenommen, unseren Job besser zu machen. Natürlich schauen wir uns an, wo die entscheidenden Argumente für beide Spiele sind. Sehr schön bei *Oblivion* ist das alternde Gesicht, das hätte ich auch gern für *Gothic 3*. Aber dafür haben wir Dinge, die die eben nicht haben.

BJÖRN PANKRATZ: Ich sehe aber unsere

hinzubekommen. Jedes Mal, wenn das Spiel angehalten, das Menü geöffnet wird oder eine Zwischensequenz kommt, dann haben wir uns bemüht, diese Übergänge nahtlos ineinander überlaufen zu lassen. Bei *Morrowind* hat es sich einfach vom Spielerischen so angefühlt, dass die komplette Firma, die ja viel größer ist als unsere, in 15 relativ abgetrennten Abteilungen un-

gerungen, die es in der Spielszene überhaupt niemals gegeben hat.

Warum greift ihr nicht ganz einfach zum Synthesizer, anstatt Gospel-Chor, Orchester und Trommelgruppe antreten zu lassen?

HORST DWORCZAK: Unabhängig vom Medium teilen sich die Grafik und der Sound den Bildschirm jeweils 50 zu 50. Die schönste Grafik ist nichts ohne die richtige Sounduntermauerung. Das beinhaltet nun keine Gameplay-Elemente, aber für mich ist dies enorm wichtig, da es zu einer enormen Qualitätssteigerung des Spielerlebnisses beiträgt. Wir haben bereits einige Tests gefahren und die von Kai Rosenkranz aufgenommenen Waves per Synthesizer mit den ersten Orchester-Testaufnahmen verglichen. Der Unterschied und die Wertsteigerung für den Spieler ist einfach riesig.

BJÖRN PANKRATZ: Viele Studios legen bei ihren Spielen auf so etwas überhaupt keinen Wert. Egal wie dramatisch eine Szene zum Beispiel auch bei *Morrowind* ist, es kommt einfach ein Hintergrundgedudel, das zwar mit der Situation überhaupt nicht zusammenpasst, aber eingesetzt wird, weil man sich gerade in einer Stadt befindet, die ein bestimmtes Thema hat. Bei *Gothic 3* setzen wir dagegen den Soundtrack sehr viel situations- und dramaturgiebezogener ein.

„DIE KOMPLEXITÄT VON GOTHIC 3 IST DER MYSTISCHE WALD, DURCH DEN WIR DURCH MÜSSEN.“

PC ACTION: Auf der E3 habt ihr *Gothic 3* erstmals dem Fachpublikum vorgestellt und ihr habt auch die Konkurrenz gesehen, wie zum Beispiel *Oblivion*. Wie stark ist das Spiel von Bethesda im Vergleich zu *Gothic 3*?

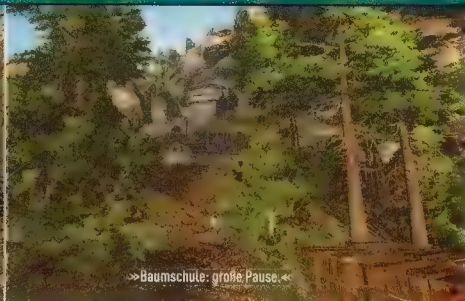
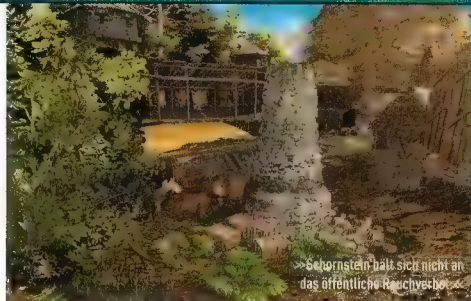
BJÖRN PANKRATZ: Ich glaube, dass *Oblivion* nicht sehr viel weiter ist, nach dem, was gezeigt wurde und wenn man weiß, was Bethesda vorhat. Weil wir ein deutsches Produkt machen, haben wir aus Vermarktungssicht einerseits hier den Heimvorteil, aber international einen Nachteil, da wir einfach weniger bekannt sind. Das hat natürlich Gründe, da wir später auf den US-Markt gekommen sind und man uns vielleicht auch etwas als Garagenfirma unterschätzt hat. Diesmal soll es etwas anders laufen, und wir sehen uns, was die Produktqualität angeht, schon auf dem gleichen Level.

Stärke gerade beim Spielerlebnis. Wir hatten zum Beispiel auch im Gegensatz zum *Oblivion*-Vorgänger *Morrowind* bei *Gothic 2* eine Sprachausgabe, unsere Charaktere wirkten wesentlich lebendiger, sie waren einzigartig: Jeder hatte ein eigenes Gesicht, sie hatten ihre Tagesabläufe. Bei *Morrowind* sind die Figuren dagegen recht einfältig hingehalten. Das Spielerlebnis war also schon sehr abstrahiert, während wir versucht haben, das Gesamtbild sehr lebendig und übergangslos

teilt, das Spiel mal eben so einfach zusammengesetzt hat.

HORST DWORCZAK: Um beim grafischen Bereich noch einmal einzuhaken, wir wollen um einiges authentischer und naturalistischer werden als *Oblivion*. Wir wollen kein idealisiertes Fantasy-Gebilde, sondern genau von dieser Richtung weg und eine realistische, organische Fantasywelt bieten.

Der Soundtrack zu *Gothic 3* wird wohl einer der aufwendigsten Inszenie-



Der Sound dürfte euch eine Kleinigkeit mehr kosten als der Griff zur heimischen Bontempi-Orgel ...

BJÖRN PANKRATZ: Der Aufwand ist tatsächlich enorm. Die Kosten betragen etwa 20 Prozent des gesamten Entwicklungsbudgets. Es ist ja auch nicht damit getan, dass man die Musiker bezahlt, die die Melodien einspielen, sondern man muss die Noten in eine Orchesterpartitur übertragen und man benötigt entsprechendes Studio-Equipment.

Eigentlich hatten wir *Gothic 3* zu Weihnachten erwartet. Nun kommt das Spiel erst Anfang 2006. Warum? **BJÖRN PANKRATZ:** Wir programmieren sehr viele Systeme selber und verwenden fast nichts, was wir schon in *Gothic 2* verwendet hatten. Das Problem ist die parallele Datenerstellung und Engine-Programmierung. Dies führt manchmal

zu ungewünschten Überschneidungen. Wenn beispielsweise größere Umstellungen in der Engine vorgenommen werden, müssen die Daten darauf angepasst werden. So verzögert sich so ein Projekt. **HORST DWORCZAK:** Die Grafikabteilung

so eine Spielfigur dann tatsächlich ins Spiel gewandert ist, gehört noch viel mehr dazu. Beispielsweise benötigen wir ein Animationssystem, damit die Bewegungen glaubwürdig aussehen. Natürlich verlangen dann die Grafiker

müchten wir den jeweiligen Charakter auch noch editieren und die Animationsblendings in der Engine einstellen können. Die Grafiker erscheinen also mit einer Anforderungsliste bei den Programmierern, die schlichtweg nicht auf einmal abgearbeitet werden kann. Das zeigt auch den Aufwand für jeden einzelnen Charakter.

BJÖRN PANKRATZ: Nicht nur die Grafik stellt dabei Anforderungen, als Nächstes erscheinen die Story-Skripter, die eine entsprechende künstliche Intelligenz erwarten. Die Objekte müssen einzeln benutzbar sein und zum Beispiel einen Schmied hämmern lassen. Es ist sehr schwer, den Arbeitsaufwand für diese komplexen, miteinander zusammenhängenden Systeme vorauszuahnen. Das ist einfach der mystische Wald, durch den man eben hindurchmuss.

„DIE KOSTEN FÜR DEN SOUND VERSCHLINGEN 20 PROZENT DES BUDGETS.“

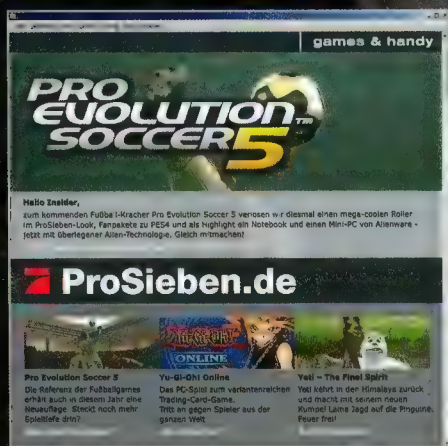
kann zum Beispiel mit ihren Tools einen Charakter entwerfen, und dann sieht es auch für die Presse einfach so aus, als sei der Charakter eben fertig gestellt. So gesehen haben wir ja auch alle Charaktere fertig. Aber bis

ein Beleuchtungssystem. Außerdem muss die Engine die Leistungsfähigkeit haben, auch noch sehr viele dieser Charaktere gleichzeitig darstellen zu können. Zudem benötigt man verschiedene Materialien wie Shader, dann





NUR FÜR INSIDER



games & handy

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Hallo Insider,
zum kommenden Fußball-Weltcup Pro Evolution Soccer 5 werden wir diesmal einen mega-coolen Roller im ProSieben-Look, Fanzpakete zu PES4 als Highlight ein Notebook und einen Mini-PC von Alienware - jetzt mit überlegener Alien-Technologie. Gleich m'machen!

Pro Evolution Soccer 5
Die Referenz der Fußballspiele erhält auch in diesem Jahr eine Neuauflage. Stecht noch mehr Spielzüge ein!

Yu-Gi-Oh! Online
Das PC-Spiel zum verdamntesten Trading-Card-Game. Tritt an gegen Spieler aus der ganzen Welt.

Yell - The Final Split!
Yell kehrt in den Finalaya zurück und macht mit seinem neuen Kumpel Lame Jagd auf die Pinguine. Feuer frei!

ZUGANG ZU EXKLUSIVEN GEWINNSPIELEN.

GLEICH ABSTAUBEN:
SUPER-NOTEBOOK UND
MINI-PC VON ALIENWARE.
XOR-ROLLER VON GENERIC.
PES4-FANPAKETE.

JETZT NEWSLETTER BESTELLEN AUF GAMES.PROSIEBEN.DE

BLITZKRIEG

ANTHOLOGY

Spielspaß ohne Ende:

Lassen Sie sich von den mehr als 130 spannenden Missionen der Blitzkrieg Anthology begeistern. Und das zusätzliche Erweiterungs-Paket Iron Division sorgt für noch mehr Abwechslung.

Mehr als 130 Mission auf

5 CDs 

- BLITZKRIEG I
- BK BURNING HORIZON
- BK ROLLING THUNDER
- IRON DIVISION

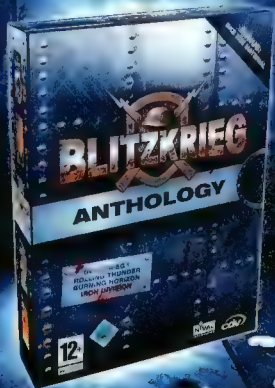
(Bonus Add-on inkl. 19 Minuten)

BONUS: BK2 FAN MATERIAL

JETZT IM HANDEL!

€ 29,99

Unverfälscht, Preisempfehlung

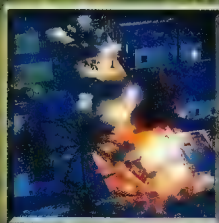


Mehr Infos: www.cdv.de

NIVAL
INTERACTIVE

cdv

Himmel



* Kämpfe Tag & Nacht - zu Lande, Wasser und zur Luft

* NEU: Spektakuläres Pazifik-Szenario *

* Über 270 authentische Fahrzeuge und Flugzeuge

...und Hölle!

The background of the cover features a soldier in a green helmet and uniform, holding a submachine gun and looking forward. In the background, another soldier is visible, and a military aircraft flies in a sky filled with palm trees.

BLITZKRIEG 2

NIVAL
INTERACTIVE

cdv

Mehr Infos auf
www.blitzkrieg2.de

21. Sept.
2005

VORSCHAU



Rolle vorwärts!



In **UNREAL TOURNAMENT 2007** ballern Sie aus allen Lagen auf fette Gegner und brettern mit heißen Kisten durch die Gegend.

Mehrspieler-Shooter | Im Sommer nächsten Jahres ist es endlich wieder so weit. Epic Games schickt Sie erneut in die Arena. Doch in *Unreal Tournament 2007* erleben Sie die Kämpfe detailliert wie nie zuvor. Dafür sorgt die brandneue *Unreal-Engine* 3. Doch nicht nur an der Grafik haben die

Entwickler mächtig geschraubt, auch im Spiel selbst soll sich einiges tun. Sie heizen in mehr und größeren Fahrzeugen durch die Gegend, die Bots (computergesteuerte Gegner) sollen intelligenter agieren und auch wesentlich redseliger daherkommen. Bekannte Elemente sind aber auch noch an

Bord. So ballern Sie in *Unreal Tournament 2007* wieder mit der Flak herum und begegnen den aus dem Vorgänger bekannten Malcolm, Brock und Lauren. Also, heizen Sie die Kanonen schon mal vor. Der Sommer 2006 wird mächtig heiß!

ANDREAS BERTITS

Info: www.unrealtournament2007.com



BESSERWISSE

ANDREAS BERTITS ÜBER SPIELE-PRÄSENTATIONEN

Weg mit dem Haubendreck

Ich liebe Spiele-Präsentationen! Vor allem, wenn sie realistisch sind. Im Falle von *Dungeon Siege 2* rechnete ich mit einem schicken Mahl samt leicht beschürzten Bedienungen und einem gemütlichen Interview mit Designer Chris Taylor (siehe Video auf unserer Heft-DVD). Aber wie das Leben so spielt, kam es erstens anders und zweitens als man dachte. Ehe ich mich versah, landete ich in einem mittelalterlichen Keller, der Welser Küche in München, wurde mit Fanfaren angekündigt und bekam – schwupps – einen gigantischen Latz umgehängt. Was sollte denn das? Besteck gab es auch keins. Merkwür-

dig. Als das Essen aufgetischt war, stellte sich schnell heraus, dass die Griffel erhalten sollten, um die Speisen in den Kautall zu schieben. Komische Methode, um den Abwasch zu sparen, finden Sie nicht auch? Wie vor 450 Jahren üblich, bedienten die Frauen die Männer am Tisch. Klasse! Es kam aber noch besser. Da nicht genügend holde Schöne vor Ort waren, entmannte man mich, indem man mir kurzerhand eine Haube überstülpte. Zu allem Überfluss verließ eine der geladenen Gäste gegen jede Tischmanier und landete am Pranger. Retten konnte ihn nur der Kuss einer holden Maid. Den Rest überlassen wir Ihrer verdorbenen Fantasie. Und ich ziehe mir erst mal den Lippenstift nach. Ähhl!

»Trägt Damenbart: Witwe Bolte.«

Mach Klarschiff!

Endlich: **TORTUGA** wurde runderneuert auf der GC präsentiert.



Action-Adventure | Der junge Freibeuter William Walsh pinkelte dem Seeräuber Blackbeard ans Bein. Schon geht in *Tortuga* der Ärger um Macht und heiße Weiber unter der Totenkopfflagge los. Laut Ascaron erwarten Sie „packende Abenteuer mit imposanten Schiffen, rauchenden Kanonen und verwegenen Piraten“. Da sind wir aber mal auf den Februar 2006 gespannt. Dann schippern Sie über hübsche 3D-Meere und peppen sowohl Ihr Schiff als auch Ihren Charakter auf. MARC BREHME
Info: www.ascaron.de

Siedel, Wutz!

Auch im **SIEDLER** Add-on **LEGENDEN** vermehren Sie Land und Leute.



Strategie | Küstennebel mögen wir – im Schnapsglas. Im neuen Add-on *Legenden* zum Strategiespiel *Die Siedler: Das Erbe der Könige* ist er weniger schön. Denn er verdeckt den brandneuen Land-schaftstyp samt Gebäuden, in welchem Sie vier neue Kampagnen lang packende Echtzeit-Kämpfe bestreiten und Ihr Reich ausbauen. Ob Sie ab 1. September wirklich 30 Stunden Spielspaß erwarten, verraten wir Ihnen mit dem Test in der nächsten Ausgabe. MARC BREHME
Info: www.siedler.de

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 **(1)**

GOTHIC 3
Piranha Bytes,
Januar 2006



2 **(2)**

UNREAL TOURNAMENT 2007
Epic Games,
Sommer 2006



3 **(3)**

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
Bethesda Softworks,
Dezember 2005



4 **(4)**

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
Splash Damage,
2006



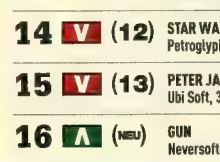
5 **(5)**

HALF-LIFE 2: AFTERMATH
Valve,
3. Quartal 2005



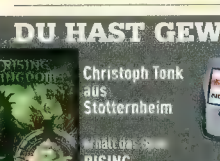
6 **(6)**

ALAN WAKE
Remedy,
Ende 2006



7 **(7)**

QUAKE 4
Raven Software, 4. Quartal 2005



8 **(8)**

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
GSC Game World, Anfang 2006



9 **(9)**

AGE OF EMPIRES 3
Ensemble Studios, November 2005

F.E.A.R. Monolith, 17. Oktober 2005

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION Bethesda Softworks, Dezember 2005

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Splash Damage, 2006

HALF-LIFE 2: AFTERMATH Valve, 3. Quartal 2005

ALAN WAKE Remedy, Ende 2006

QUAKE 4 Raven Software, 4. Quartal 2005

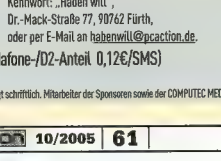
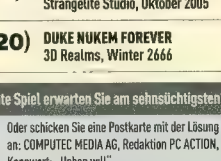
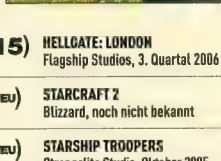
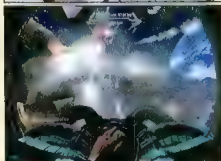
S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL GSC Game World, Anfang 2006

AGE OF EMPIRES 3 Ensemble Studios, November 2005

STAR WARS: EMPIRE AT WAR Petroglyph, Anfang 2006

PETER JACKSON'S KING KONG Ubi Soft, 3. Quartal 2005

GUN Neversoft, 4. Quartal 2005



10 **(10)**

CALL OF DUTY 2
Infinity Ward,
Ende 2005

PREY
3D Realms,
2006

HELLGATE: LONDON
Flagship Studios, 3. Quartal 2006

STARSCRAFT 2
Blizzard, noch nicht bekannt

STARSHIP TROOPERS 2
Strangelite Studio, Oktober 2005

DUKE NUKEM FOREVER
3D Realms, Winter 2006

SERIOUS SAM 2
Croteam,
14. Oktober 2005

HELLGATE: LONDON
Flagship Studios, 3. Quartal 2006

STARSCRAFT 2
Blizzard, noch nicht bekannt

STARSHIP TROOPERS 2
Strangelite Studio, Oktober 2005

DUKE NUKEM FOREVER
3D Realms, Winter 2006

DU HAST GEWONNEN!

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnlichsten?



Christoph Tonk
aus
Stotternheim

was hat das für
RISING
KINGDOMS



Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 15“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 15 Gothic 3) an die 82098* (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich).

* 0,49 EUR/SMS – Alle Netze (inklusive Vodafone-/D2-Anteil 0,12€/SMS)
** 0,70 sfr/SMS ***0,50 EUR/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnberechtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTE MEDIA AG

- 2. Spiel im neuen Might-and-Magic-Universum
- 12 Levels
- 16 Zaubersprüche

VIDEO

AUF DVD

Magie, fix!

Uuuund Action: Das Böse naht! Nicht nur in Form einer adretten Bundeskanzlerin, sondern auch als fieser Dämon in DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC. Als Zauberer, Krieger oder Dieb verscholen Sie ihm aber ordentlich den Hintern.



>> Hoffentlich wird in der deutschen Version viel geschnitten. <<



Man mag sie – oder man mag sie eben nicht. Der eine entdeckt stetig fremde Welten, dem anderen reicht die grausame Realität schon aus. Kurz zusammengefasst: Entweder steht man auf Goblins, Orks und Drachen oder man kann nichts mit dem bunten Fantasygedöns anfangen. Der Autor dieser Zeilen zählt zu der Sorte Mensch, die sich nur aufgrund des Gruppen-

zwangs zum Fantasy-Konsum überreden lässt. Ständig nerven Fantasten diese armen Individuen mit Gelaber à la „Du hast die Herr der Ringe-Reihe immer noch nicht gesehen? Bist du bescheuert?“ oder „Was soll das heißen, du kannst nichts mit dem Warcraft-Universum anfangen? Besorg dir gefälligst einen WoW-Charakter, damit du genauso cool bist wie wir!“. Deshalb ahnt Redaktions-

jungspund Ciszewski Böses, als ihn am Ostseestrand der langhaarige Vertretungschef Hesse beim Sonnenbad stört und befiehlt, nach dem Urlaub gefälligst nach Paris zu fliegen, um einen ersten exklusiven Blick auf den Ego-Shooter Dark Messiah zu werfen. So weit, so gut. Dass es sich dabei um ein Spiel im Might and Magic-Universum handelt, beruhigt den Schreibsklaven zunächst. Schließlich

»Harte Arbeit: Frauenarzt.«

hat er in seinem gesamten Leben vielleicht gerade zwei Titel der Serie geぞockt. Ciszewski hat Angst.

WEISST DU WAS?

In Paris angekommen, ein paar französische Mitarbeiter begrüßt, tritt natürlich gleich die Frage auf den Plan, wer sich der relativ unbeleuchtete Redakteur am liebsten gedrückt hätte. „Inwiefern bist du mit der *Might and Magic* Reihe vertraut?“ fragt der Produzent des Actiontitels mit dem unaussprechlichen Namen Romain de Waubert de Genlis. Die Wahrheit muss also raus.

„Ahm, eigentlich werde ich heute zum ersten Mal so richtig damit konfrontiert“, entgegnet der deutsche Pressevertreter. „Das ist überhaupt kein

Reihe vertraut?“ fragt der Produzent des Actiontitels mit dem unaussprechlichen Namen Romain de Waubert de Genlis. Die Wahrheit muss also raus. „Ahm, eigentlich werde ich heute zum ersten Mal so richtig damit konfrontiert“, entgegnet der deutsche Pressevertreter. „Das ist überhaupt kein



„Stimmer wieder schön:
Mit Kindern einen Ausflug machen.“

Problem. Schließlich kreieren unsere Autoren und Designer gerade eine komplett neue Welt, die nichts mit der alten zu tun hat“, erklärt de Waubert. Während der eine oder andere Hardcore-Anhänger ob dieser Nachricht in Tränen ausbricht, atmet besagter Schreibberling erleichtert auf.

CHAOS-TAGE

Die Gründe für solch drastische Maßnahmen bezüglich der uralten Rollenspiel- und Strategie-Reihe liegen auf der Hand. In den unzähligen Auswüchsen von *Might and Magic*

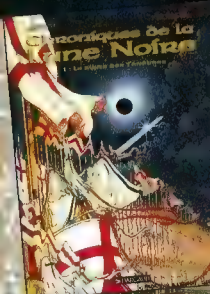
und *Heroes of Might and Magic* (siehe Kasten „Serientäter“) werkten im Laufe der Jahre so viele Programmierer an der Fantasiewelt herum, dass die Zusammenhänge irgendwann unüberschaubar wurden. Wie heißt es so schön: Zu viel Brei macht die Köche auch nicht fett – oder so. Als Ubisoft die M&M-Marke aufkaufte, dachten sich die Verantwortlichen was aus. Bevor sie etwas falsch machen, Details inkorrekt darstellen und damit die Fans erzürnen, kreieren sie lieber Neues, ohne der Grundidee der

Serie treu zu werden. „Es gibt keine Bibel für das alte *Might and Magic*-Universum. Wir wollten keinen Mix aus Science-Fiction und Fantasy mehr. Wir wollen eine echte Rollenspiel-Marke“, so de Waubert. „Uns fehlte eine feste Grundlage, an die wir uns halten konnten. Deshalb entschieden wir uns, eine neue Welt zu schaffen. In dieser können wir alle Aspekte kontrollieren“, ergänzt der Produzent von *Heroes of Might and Magic 5*, Fabrice Cambounet. Parallel zum Actiontitel *Dark Messiah of Might and Magic*

arbeitet nämlich das erfahrene Team von Nival Interactive (*Blitzkrieg 2*, *Silent Storm*) in Russland am aktuellen M&M-Runden-Strategietitel. Dieser spielt 20 Jahre vor den Geschehnissen in *Dark Messiah*, hat aber Verbindungen zu dessen Hintergrundgeschichte, verspricht de Waubert.

WER HAT ANGST VOM SCHWARZEN MANN?

Genug geschwafelt. Sie fragen sich bestimmt schon, worum es bei *Dark Messiah of Might and Magic* überhaupt geht. Blöd: Mit Einzelhei-



»Des Teufels Advo-Card.«



Ausgezeichnet!

In Deutschland völlig unbekannt, in Frankreich und Belgien ein Superstar. Wir klären auf.

Die Franzosen waren geschockt. „Sacré bleu! Sie 'ennen Olivier Ledroit nicht?“ Wir ließen uns erklären, dass der Mann dort einer der bekanntesten Comic-Zeichner ist. Dort werden die bunten Bilder auch nicht als Kinderkram abgestempelt, sondern als ernsthafte Kunstform zwischen Malerei und Schriftstellerei angesehen. Richtig so! Der medienscheue Ledroit, der weder Internet noch Telefon besitzt, arbeitet zurzeit am neuen *Might & Magic*-Universum und ist für die Gestaltung der Charaktere und Landschaften verantwortlich. Die präsentierten Zeichnungen hinterließen bei uns einen bleibenden Eindruck, was nicht nur an den wohlgeformten Brüsten der Teufelin lag. Ledroits Werke gibt es übrigens auch in Deutschland zu kaufen. Im Carlsen-Verlag erschien unter anderem die düstere Comic-Reihe *Die Chroniken des Schwarzen Mondes*. Vive la France!



»Gibt voll Gas, Goblins.«

INTERVIEW „WIR HABEN DIESELBEN ANSICHTEN.“



»Ich bevorzuge
Douggy-Style.«

Valves Pressesprecher Doug Lombardi (Foto) verrät, warum gerade *Dark Messiah of Might and Magic* mit der *Half-Life 2*-Technik ausgestattet wurde.

REACTION Wie kam die Verbindung zwischen Valve und den Arkane Studios zustande?

DOUG LOMBARDI Wir haben die Jungs vor ein paar Jahren getroffen. Da wir große Anhänger von *Arx Fatalis* sind, kamen wir sofort ins Gespräch. Wir merkten, dass Arkane und Valve dieselben Ansichten haben, was die Entwicklung von Computerspielen angeht und waren uns schnell einig, dass es sehr interessant wäre, Arkane mit unserer Grafiktechnik auszustatten.

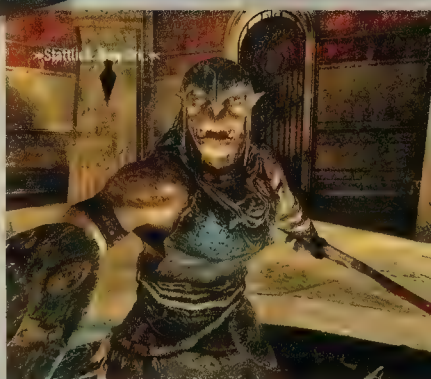
REACTION Gibt es den ein oder anderen *Might and Magic*-Fanatiker bei Valve?

DOUG LOMBARDI Gabe Newell, Erik Johnson und viele andere Valve-Mitarbeiter haben unzählige

Stunden, wenn nicht sogar Jahre, mit den *Might and Magic*-Spielen verbracht.

REACTION Können wir Erweiterungen der Source-Engine für *Dark Messiah of Might & Magic* erwarten, beispielsweise neue Grafik- oder Physikeffekte?

DOUG LOMBARDI Aber sicher doch! Die Optik von *Dark Messiah* unterscheidet sich maßgeblich von *Half-Life 2*, *Counter-Strike Source* und *Day of Defeat: Source*. In *Dark Messiah* gibt es ein Inventar und komplett neue Charaktergrafiken. Außerdem arbeitet Arkane viel mit dem atmosphärischen Blendeffekt High Dynamic Range (kurz: HDR), der zu den neusten Errungenschaften unserer Source-Engine gehört.



ten zur Story hielten sich die Franzosen noch sehr bedeckt. „Die Geschichte ist ein äußerst wichtiges Element. Wir wollen nicht zu viel verraten“, so die Ausreden. Bekannt ist, dass das absolut Böse die neue, kriegerische Welt Ashan heimsucht und die Apokalypse bevorsteht. „Es ist ein dunkles Universum mit einem düsteren Helden“, dramatisiert Romain de Waubert. Ein mächtiger Magier bereite die Hauptfigur Sareth schon in frühen Tagen auf den Kampf gegen den dunklen Messias vor. Welchen Weg

Sie im Laufe der Geschichte einschlagen, liegt ganz an Ihnen. Sie spielen *Dark Messiah* komplett aus der Ego-Perspektive, doch die Rollenspieler-Elemente kommen auch nicht zu kurz. Sie haben nämlich drei grobe Ausrichtungen, was Ihre Kampffähigkeiten angeht.

DREIERPACK

Wenn Sie auf Waffengewalt stehen, dann sind Sie der geborene Krieger. Bei Feindkontakt gehen Sie am besten gleich in den Nahkampf über und dreschen Ihre virtuel-

len Gegner mit mächtigen Knüppeln und Messern zu Brei. Wie beim Liebesakt gehen Sie hingegen als Magier vor: Zauberstab raus und los geht's! Praktisch: Geworfene Feuerbälle lassen sich zum Gegner lenken. Per Telekinese wirbeln Sie Typen durch die Luft, schleudern sie gegen Wände oder lassen sie ins Meer plumpsen. Mit dem Frostzauber verwandeln Sie Heins in eisige Skulpturen. Oder dann doch lieber schockierende Lichtblitze? Und falls Sie selbst nicht viel machen wollen, dann beschwö-

ren Sie einfach ein paar blutrünstige Riesenspinnen, die Ihnen ähnlich wie die Bugs in *Half-Life 2* zur Seite stehen. Am witzigsten fanden wir jedoch den Schrumpfzauber. Damit verwandeln Sie zwei Meter große Fantasie-Hackfressen in winzige Gestalten. Weil die feindlichen Waffen natürlich nicht mitschrumpfen, verfällt Ihr Gegner sofort in Panik und möchte wegrennen. Da hilft nur noch ein ordentlicher Fußtritt, der den Troll oder Goblin so platt macht wie die Brust von Calista „Ally McBeal“ Flockhart.



»In der Major League
Baseball sind alle gedopt.«

Serientäter

Die *Might and Magic*-Reihe ist so riesig wie der Vorbau von Dolly Buster. Was die Story angeht, brauchen Otto-Normal-Zocker nur Folgendes wissen: Ancients gut, Kreegans böse. Damit Sie trotzdem nicht den Überblick verlieren, haben wir die Entwicklung der klassischen Rollenspiel-Reihe zusammengefasst.



MIGHT AND MAGIC:

BOOK 1 (1986)

Der Beginn einer fast 20 Jahre währenden Ära. Aus der Ego-Sicht kämpfen Sie sich als sechsköpfiges Team in EGA-Grafik durch den Wizard-Kirkurran.

MIGHT AND MAGIC:

BOOK 2 (1988)

Der zweite Teil bietet eine verbesserte Optik und eine größere Welt, das rundenbasierte Spielprinzip mit verschiedenen Rassen bleibt jedoch erhalten.



MIGHT AND

MAGIC 3:

ISLES OF

TERRA (1991)

Viele bezeichnen diesen Teil der Serie als Quantensprung fürs Genre. Technik-Fanatiker freuen sich über VGA-Grafik und Soundkarten-Unterstützung.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC: A STRATEGIC QUEST (1995)

Die Macher New World Computing überraschen zwei Jahre nach M&M 5 die Fangemeinde mit einem rundenbasierten Schachspiel.



MIGHT AND MAGIC 5:

DARKSIDE OF KEEN (1993)

Spektakulär: Wer beide Keen-Episoden installiert, nimmt bei *World of Keen* in den Genuss von bisher gesperrten Schauplätzen und Rätseln.

MIGHT AND MAGIC 4:

CLOUDS OF KEEN (1992)

Das Finale des ersten großen Handlungsbogens beginnt. Technisch überholt Konkurrent *Ultima* den vierten *Might and Magic*-Titel.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2:

THE SUCCESSION WARS (1996)

Der zweite M&M-Strategietitel mausert sich in den USA zu einem der meistverkauften Spiele des Jahres. Zudem bietet der Titel endlich mehr Story-Elemente.

MIGHT AND MAGIC 6:

THE MANDATE OF HEAVEN (1998)

Neue Story, 3D-Grafik und Echtzeit-Kämpfe stellen ein Novum für die Serie dar. Außerdem schrumpfte die Heldentruppe von sechs auf vier Mitglieder.



MIGHT AND

MAGIC 7: FOR

BLOOD AND

HONOR (2000)

Gewohnte Kost: Die Geschichte entwickelt sich weiter, doch grafisch und spielerisch bewegt sich der siebte Teil auf dem gleichen Niveau wie der Vorgänger.



» Herr Osterhase, ich habe die Eier gefunden.«

Die 15 Zauberrituale sind aber nicht nur reinen Magiern vorbehalten. Ein Nahkämpfer kann ebenfalls solche Fernkampftechniken erlernen. Genau wie der Dieb, der das Trio perfekt macht. „Das ist etwas für Zocker, die erst denken und dann agieren“, beschreibt die Waubert die Vorgehensweise des Schleichters. Ganz wie Tarnopa Sam Fisher lauern Sie Ihren Feinden möglichst im Dunkeln auf oder ertöhlen sie hinterücks. Da verschießen Sie schon mal mit Pfeil und Bogen ein Seil und kauern

auf scheinbar unerreichen Ecken des jeweiligen Levels, bis ein Trollkopf schlussendlich nicht aufpasst.

LASS EINEN FLIEGEN!

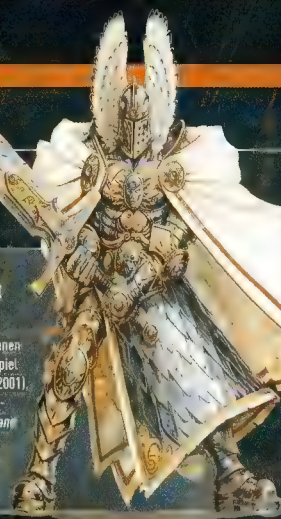
Aber ganz egal, für welche Waffe und Ausrichtung Sie sich auch entscheiden, die verschiedenen Pfade sollen dafür sorgen, dass Sie „eine, total andere Spielerfahrung erleben als Ihr Freund oder Kollege“, so der Produzent. Dass dies bei jedem zweiten PC-Spiel behauptet wird, lassen wir an dieser Stelle unkommentiert. Obwohl

• **HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5** (Frühjahr 2006)
 • **DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC** (Sommer 2006)

Lange war die Zukunft von *Might and Magic* ungewiss, doch Ubisoft hat Großes vor. Neben *Dark Messiah* soll schon in wenigen Monaten der lang ersehnte *Heroes*-Nachfolger *HOMM 5* antanzen. Anhänger, trohlockt!

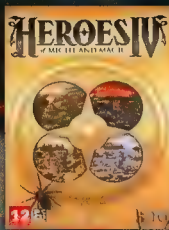
DAS WAR BEI WEITEM NOCH NICHT ALLES!

Unter der *M&M*-Marke erschienen außerdem das Online-Aktionspiel *Legends of Might and Magic* (2001), das konsolenexklusive Action-Adventure *Warriors of Might and Magic* (2000), ein fünfteiliger *HOMM 3*-Ableger namens *Heroes Chronicles* (2000, 2001), Bücher, und, und, und...



MIGHT AND MAGIC 9: WRIT OF FATE (2002)

Die Serie findet ein unruhiges Ende: Das Potenzial der Lithtech-Engine (*No One Lives Forever*) nutzten die Entwickler nicht aus und verschreckten die letzten Fans.



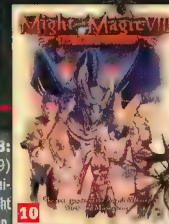
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4 (2002)

Die gravierenden Änderungen beim Spielprinzip und die 3D-Gratik spalteten die Fans. Die Add-ons *The Gathering Storm* und *Winds of War* sind lediglich Anhängsel.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3: THE RESTORATION OF ERATHIA (1999)

HOMM 3 bringt eine verfeinerte Grafik und zwei Add-ons mit. Zeitlich ordnen sich *The Shadow of Death* und *Armageddon's Blade* vor und nach *HOMM 3* ein.



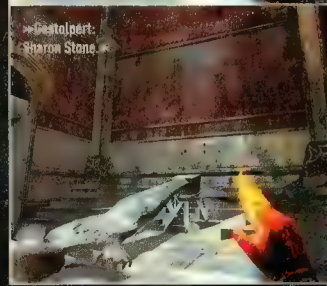
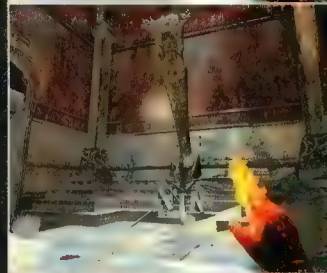
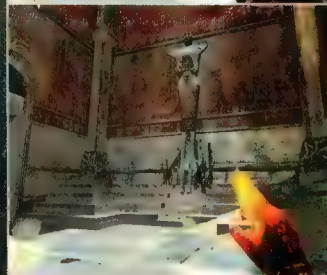
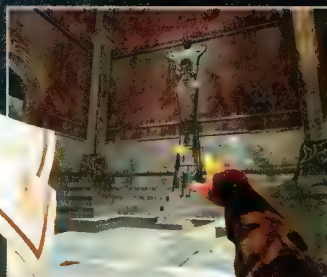
MIGHT AND MAGIC 8: DAY OF THE DESTROYER (1999)

Das gleiche Bild bei *Day of the Destroyer*: Die mittlerweile zwei Jahre alte Grafik-Engine verärgert und enttäuscht viele Zocker, dafür dürfen Sie die Bösen spielen.

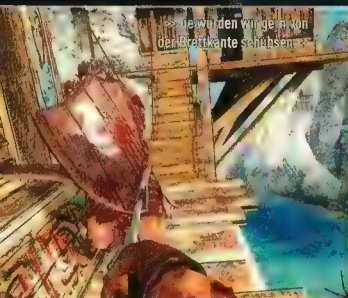
es sich bei *Dark Messiah of Might and Magic* um einen echten Actiontitel handelt, wechseln Sie bei Bedarf ins Inventarment und verwalten Ihre Waffen und Gegenstände. Die Wurzeln des Rollenspiel-Genres lassen sich eben nicht ganz verleugnen. Doch bisher existiert nur eine schlichte Tabelle mit Symbolen, die etwas an Microsops Excel erinnert. „Das fertige Inventar wird natürlich wesentlich besser ausschauen“, versichert der Produzent. Brav. Außerdem zeigten uns die Jungs und Mädels von

Ubisoft im Pariser Studio neben einer Hand voll spielbarer Levels ein Video, in dem es ordentlich zur Sache geht. Einige der Szenen sowie umfangreiche Äußerungen der Entwickler finden Sie übrigens auf unserer DVD. Beim besagten Filmchen befindet sich der Held in einem riesigen Tempel, durch dessen bröckelnde Kuppeldecke ein Feuer speiender Drache genau auf Sie zufliegt. Nach ein paar Ausweichmanövern verschanzte sich Sareth hinter einem Torbogen, beschmeißt das Vieh mit Felsbrocken

und wartet, bis der Drache seinen Schädel endlich ins Tor steckt. Dann betätigt er einen Schalter. Ein riesiges Gitter durchbohrt den nervigen Lindwurm und verpasst ihm ein paar zusätzliche Luftlöcher. Puh! Auf die Frage, ob es sich dabei um gescriptete Ereignisse, also vorgefertigte Verhaltensweisen des Drachen handelt, antworteten die Entwickler: wie folgt: „Wir sind keine Anhänger von Scripts. Dass der Drache in den Raum fliegt, ist vorgeschrieben, der Rest allerdings nicht.“



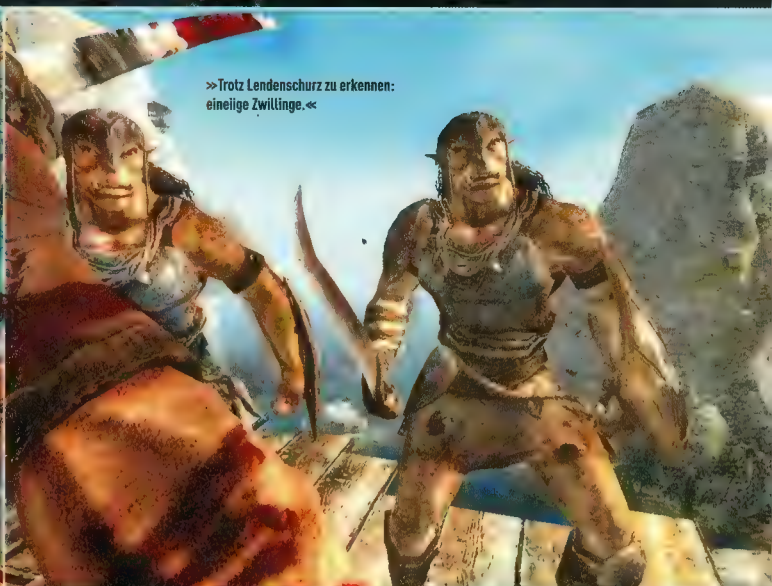
»Postapert: Sharon Stone.«



»Sawurden wirge von den Bräutern schubsen.«



»Schau, ich hab geschnitten!«



»Trotz Lendenschür zu erkennen: eineiige Zwillinge.«

KÖRPERSPRACHE

Erinnern Sie sich an den Jurassic Park-Ego-Shooter Tresspasser? Wahrscheinlich nicht. Der Titel war zu seiner Zeit nämlich so hardwarehungrig, dass sich nur die wenigsten Zocker an der gelungenen Dinohatz erfreuten. Der Bezug zu Dark Messiah ist das

virtuelle Körpergefühl. In Tresspasser war es möglich, an der Hauptfigur herunterzuschauen und dessen Brust und Unterkörper zu begutachten, ganz als ob Sie Ihren Kopf bewegen würden. Normalerweise schauen Sie in dem Fall bei fast jedem Ego-Shooter ins Leere, was nicht gerade

realistisch rüberkommt. Auch das HUD (Head-Up-Display; zeigt etwa die verbleibende Lebensenergie an) reduzierten die Entwickler auf das Nötigste, schließlich haben Sie im echten Leben auch keine Gesundheitsanzeige im Auge. Mit diesen technischen Spielereien sollte sich

der Zocker noch besser in das Szenario hineinversetzen können. Und: Dark Messiah geht sogar ein paar Schritte weiter.

SCHLAGER-STAR

Nehmen wir uns beispielsweise einen Nahkampf vor. Als Krieger



»Schau mal, der Belag hält, obwohl ich die Pizza schief halte!«



»Brüder von Osama
Akku entladen.«



»Viel Arbeit, kein Geld.
Altenglisch.«



»Sinnlos:
Breakdance.«

attackieren Sie einen mächtigen Ork. Dabei schlagen Sie wie ein Besessener auf den Schild des hässlichen Gegners. Sie sehen ganz genau, wie Ihre virtuellen Arme Schwung holen und der Körper sich beim Ausholen zur Seite neigt. Blockt aber der Ork einen An-

griff ab, wackelt Ihre Sicht. Kommt es sogar so weit, dass er Ihnen mit seiner blutigen Keule auf den Schädel klopft, fliegen Sie im hohen Bogen nach hinten und erfreuen sich kurzzeitig an dem Anblick des strahlend blauen Himmels – ganz wie bei einer echten Prügelei. „Es gibt

verschiedenste Bewegungen. Sareth kann ausweichen, sich ducken und dabei zustechen, sich von hinten anschleichen, Angriffe parieren und sogar von Angesicht zu Angesicht mit dem Gegner seine Kräfte messen“, schwärmt Romain de Waubert, während er sämtliche Bewegungen

selber nachmacht. „Es tut mir Leid, dass ich ständig von meinem Stuhl aufspringe, aber die Body Awareness (Anm. d. Red.: siehe Interview unten) ist einfach faszinierend“, entschuldigt er sich. Für solche Faxen hat er allen Grund. Bei keinem anderen Action-Spiel bislang gab's

INTERVIEW „UNSERE PARTNERSCHAFT MIT VALVE IST PRAKTISCH.“



»Grund zur Freude: Auch er trägt das Namen eines Mannes.«

Produzent Romain de Waubert de Gentils (Foto) hat nicht nur einen kuriosen Namen, sondern auch viel Ahnung vom Action-Kracher *Dark Messiah of Might and Magic*.

REACTION Die *Might and Magic*-Gemeinde ist riesig, ihre Erwartungen auch. Ist es nicht etwas riskant, einen Actiontitel zu einer Rollenspiel- und Strategie-Reihe zu veröffentlichen?

In der Vergangenheit wurden bei der Entwicklung von *Might and Magic*-Titeln viele Details hinzugefügt oder geändert. Die Serie verstreute sich in unterschiedliche Richtungen, was wohl an den vielen Entwicklern der Spiele lag. Wir hingegen besinnen uns auf die Wurzeln des *M&M*-Universums und kreieren eine neue, einheitliche Fantasy-Welt. Ich glaube aber nicht, dass sich *M&M*-Fans in dieser Welt fremd fühlen, ganz im Gegenteil. Die Anhänger erkennen viele Elemente aus den Vorgängern wieder, vor allem die Zocker der *Heroes of Might and Magic*-Serie. Wir selbst stehen voll auf *Heroes* und orientieren uns bei der Entwicklung von *Dark Messiah* stark daran. Außerdem bietet die neue Welt eine gute Grundlage für folgende Titel in der *M&M*-Welt, die sich gegenseitig ergänzen können.

REACTION Guter Punkt. Inwiefern beeinflusst die Entwicklung des Strategietitels *Heroes of Might and Magic 5* das actionorientierte *Dark Messiah*?

ROMAIN DE WAUBERT: *Dark Messiah* spielt 20 Jahre nach *Heroes of Might and Magic 5*, aber es gibt viele Zusammenhänge, was die Geschichte angeht. Einige *ROMM*-Helden tauchen ebenfalls auf. Der Spieler trifft sie zwar nicht

im Spiel, hört aber in Dialogen und Zwischensequenzen von ihren Taten und Einflüssen auf die Hintergrundgeschichte.

REACTION Wie wichtig ist der Einsatz der Physik-Spielereien?

ROMAIN DE WAUBERT: Die *Source*-Engine ermöglicht, dass der Spieler maßgeblich mit seiner Umgebung interagieren kann. Als wir sahen, welche Rolle die Physik in *Half-Life 2* spielte, wollten wir diese Möglichkeiten unbedingt auch nutzen können, um beispielsweise die Umgebung als Waffe einzusetzen. Der Zocker kann außerdem Brücken zerstören, Statuen umkippen oder Säulen umhauen und damit ordentlich Unordnung machen. Die Physik-Aspekte sind sehr wichtig für den Spielverlauf in *Dark Messiah*. Es geht eben nicht nur darum, Gegenstände aufheben und wegwerfen zu können.

REACTION Doug Lombardi verriet, dass *Dark Messiah* die neuesten Errungenschaften der *Source*-Engine nutzt.

ROMAIN DE WAUBERT: Richtig. Der optische Unterschied zu vorherigen *Source*-Titeln ist immens, vor allem mit den Grafikarten der neuesten Generation. Vor allem die Lichteffekte kommen um einiges realistischer rüber.

REACTION Welche Vorteile hat es, so eine leistungsfähige Grafik-Engine zur Verfügung zu haben?

ROMAIN DE WAUBERT: Unsere Partnerschaft mit Valve ist wirklich praktisch. Die aktuellste Grafik-Technik ist schon da, also muss sich das Entwicklerteam nur noch auf den Inhalt des Spiels konzentrieren, anstatt eine Grafik-Engine zu entwickeln. Natürlich arbeiten wir trotzdem eng mit Valve. Sie unterstützen uns sehr gut, wenn wir mal Fragen oder Probleme haben.

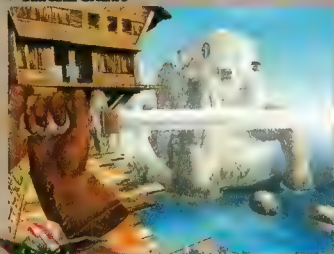
REACTION Erklären Sie uns mal den Begriff „Body Awareness“?

ROMAIN DE WAUBERT: In den meisten Ego-Shootern sieht man lediglich die Hände des Charakters und seine Waffe. Der virtuelle Körper existiert gar nicht. Wir wollen, dass sich die Leute mit Sareth identifizieren können. Wird Sareth also niedergeschlagen, sieht der Zocker dessen Arme, Beine und den Oberkörper, wenn er am Boden liegt. Man kann also immer nachvollziehen, was der Spieler gerade für Bewegungen macht. Es ist ein echt angenehmes Gefühl, in Sareths Haut zu schlüpfen und Teil dieser Fantasy-Umgebung zu sein.

Alles eine Frage des Charakters

Welcher Spielertyp sind Sie? Dreschen Sie Ihre Feinde ohne jegliche Diskussion über den Haufen? Machen Sie einen auf David Copperfield? Oder mögen Sie's von hinten?

KRIEGER



Das nett verzierte Schwert ist Ihr bester Freund. Damit hauen Sie Feinden wie ein Berserker die Visage wund – oder trennen bei Bedarf virtuelle Gliedmaßen und Köpfe ab. Sind Sie zart besaitet oder wollen nicht allzu viel Pixelblut sehen, dann sollten Sie sich für eine andere Ausrichtung entscheiden.

MAGIER



Da kribbelt es in den Fingern: Mit 16 Zaubersprüchen verschicken Sie als Magier Lichtblitze oder Feuerbälle, lassen Gegner schrumpfen oder gefrieren und bei Bedarf per Telekinese durch die Luft wirbeln. Zeigen Sie Ihren Feinden, wer den größten Zauberstab besitzt!

DIEB



Die Leisetreter Solid Snake und Sam Fisher lassen grüßen. Als fieser Meuchelmörder schleichen Sie sich hinterrücks an und stechen den Orks und ihren Freunden ein Messer in den Hals, durchbohren sie unauffällig mit Pfeil und Bogen oder verstecken sich in abgelegenen Winkeln.



»Stehen nicht auf Rockmusik: Rapellen.«



»Völlig verlassen Verlies.«

so intensive Nahkampferlebnisse zu sehen wie bei *Dark Messiah of Might and Magic*. Unsere absolute Lieblingsbewegung ist der Gnadestof. Mit voller Wucht rammen Sie Ihr Schwert in die Brust des Pixel-Feindes, worauf dieser blutüberströmt vor Ihnen auf die Knie sinkt. Zuletzt verpassen Sie dem Fiesling einen Tritt und schieben ihn somit von der Klinge. Der leblose Korpus knallt physikalisch korrekt auf den steinigen Boden. Hart, aber gerecht. Daraufhin spricht die Wauert die Problematik mit der Veröffentlichung in Deutschland

an. Wir können stark davon ausgehen, dass *Dark Messiah* nicht in dieser Form bei uns erscheinen kann. Dafür fließt einfach zu viel roter Pixelsaft. »Wir planen bereits, einige Szenen und Darstellungen für die deutsche Version herauszuschneiden«, erläutert die französische PR-Managerin von Ubisoft, Tiphaine Locqueux. Verdamm!

DA SCHAU HER!

Wie Sie an dem Konterfei von Valves PR-Manager Doug Lombardi auf Seite 65 erkennen können, mischen die *Half-Life* 2-Macher bei *Dark*

Messiah of Might and Magic ordentlich mit. Ausgestattet mit der neuesten Version der wunderhübschen Source-Engine, die auch in den Erweiterungen zu *Half-Life 2* zum Einsatz kommt, schaut der Titel schon in dieser frühen Entwicklungsphase einfach nur grandios aus. Bump-Mapping-Effekte lassen in Katakomben goldene Schriftzeichen an den Wänden dezent aufleuchten. Dank High Dynamic Range sind Sie kurzzeitig geblendet, wenn Sie in die Sonne schauen. Und das Meer schaut so echt aus, dass Sie Sareth am liebsten mit Absicht vom Kliff

stürzen würden. Und auch die Physik-Engine weiß zu überzeugen. Ein Beispiel: Einer der Entwickler präsentierte uns einen Kampf in einer Hütte. Dort hingen dicke Fleischbrocken an der Decke und es standen Einrichtungsgegenstände aus Holz herum. Nachdem sich gegnerische Muskelberge beharkt hatten, lag kein Brett mehr auf dem anderen; Tische waren zerbrochen und Stühle platt gemacht. Das aufgehängte Fleisch? Nur noch Katzenfutter. Das erinnerte uns irgendwie an die vergangene PC ACTION-Weihnachtsfeier.

»Was ist den das?
Na ein Haupt, Mann!«



GETEILTE ARBEIT IST HALBE ARBEIT

Es gibt Spiele mit guten Einzelspieler-Modi, aber einem mäßigen Mehrspieler-Part. Andererseits bieten viele Mehrspieler-Titel selten einen gelungenen Einzelspieler. Das wollen die Macher von *Dark Messiah of Might and Magic* anders machen. Während die Arkane Studios in Lyon an den zwölf Levels der Geschichte von Sareth und dem dunklen Messias arbeiten, programmiert Kuju Entertainment in England zeitgleich den Mehrspieler-Teil. Die Insulaner sind unter anderem für den Mehrspie-

ler-Modus für den PlayStation-2-Titel *Call of Duty: Finest Hour* verantwortlich. Was das Spielprinzip angeht, soll das Ganze an die Schlachtfelder in *World of Warcraft* und *Battlegrounds* erinnern. Doch ist dessen Spielverlauf den Entwicklern immer noch zu „entspannt“ – sie wollen den *Dark Messiah*-Mehrspieler-Modus schneller machen. „Wir bieten noch weitere Rollenspiel-Elemente. Nach jeder Runde gibt es Erfahrungspunkte, neue Fähigkeiten und Waffen. Mannschaftsgeist ist dabei von großer Bedeutung. So spre-

chen Sie ab, welcher Spieler nun welche Fertigkeiten erlernt, damit sich die Krieger, Zauberer und Diebe gegenseitig perfekt ergänzen. Es handelt sich hierbei um eine komplett neue Mehrspieler-Erfahrung“, verspricht de Waubert. Die Franzosen nehmen die neue *Might and Magic*-Welt wirklich extrem ernst. Freuen Sie sich – auch wenn Sie für solche Szenarien eigentlich nichts übrig haben. *Dark Messiah of Might and Magic* überzeugt nämlich auch den engstirnigsten Fantasy-Hasser. Her damit!

LUKASZ CISZEWSKI

DARK MESSIAH

GENRE: Action
ENTWICKLER: Arkane Studios/Ubisoft
FERTIG ZU: 30%
ERSCHEINT: 2. Quartal 2006
VERGLEICHBAR: *Enclave*, *Knights of the Temple*
INTERNET: www.ubisoft.de

KOMMENTAR

LUKASZ
CISZEWSKI



Die Knallharten Kämpfe gegen stinkende Orks haben es mir wirklich angetan: Schilde splittren, Schwerter sprühen Funken, Körpersaft fließt. Überhaupt ist mir die neue *Might and Magic*-Welt viel sympathischer als die alte. Da können mir die alteingesessenen *M&M*-Anhänger so viele Tiernamen geben, wie sie wollen, mir gefällt der düstere Stil aus *Dark Messiah* einfach besser. Das kann natürlich auch daran liegen, dass ich noch in die Windeln machte, als das erste *Might and Magic* erschien.



Spieler 1: Mannomann, ich kann
Levels einfach nicht mehr sehen!
Spieler 2: ... Bist du schwach?

Ein leichtes Mädchen

- Nutzt dieselbe Grafik- und Physik-Engine wie Half-Life 2
- Nur als Download zu kaufen
- Internet zum Starten nötig
- Teil einer Serie
- Pro Episode 3 bis 6 Stunden Spielzeit

Glück: John Blades' neue Partnerin in SIN EPISODES: EMERGENCE ist schlank! Mit Jessica Cannon (links) erlebt er das wohl schwarzhumorigste Ereignis seit der Geburt von Eddie Murphy

Laden statt Laden

Dieses Spiel bekommen Sie per Download und nicht im Geschäft.

Sin Episodes wird im Gegensatz zu anderen Titeln nicht im Laden erhältlich sein, sondern zumindest vorerst nur als kostenpflichtiger Download und dem Titel entsprechend häppchenweise. Außerdem können Sie den Ego-Shooter nur starten, wenn Sie Internetzugang haben! Die Entwickler wollen jährlich drei bis vier Folgen veröffentlichen, wobei eine deutlich unter 20 Dollar kosten und rund drei bis sechs Stunden dauern soll. Jede Episode bietet eine in sich geschlossene Mini-Hintergrundgeschichte, ist aber auch Teil eines Ganzen. Den Spielern erwarten also so genannte, aus Fernsehserien bekannte „Cliffhanger“ – das sind besonders spannende Enden einer Folge, die auf die Fortsetzung neugierig machen. Start für *Sin Episodes* ist voraussichtlich im September, wenn Teil eins unter dem Titel *Emergence* („Die Entstehung“) erscheint. Mit einem Mehrspieler-Modus dürfen Sie 2006 rechnen, wobei dieser wohl auch nur gegen Kohle an die Zucker-Gemeinde geht. Saugen und daddeln kann man die kostenpflichtigen Daten-Pakete einzig über Valves Online-Dienst „Steam“, der Spielern seit dem Erscheinen von *Half-Life 2* und *Counter-Strike* Source ein Begriff ist. Über die Lebensdauer der digitalen Action-Serie dürften die Verkaufszahlen entscheiden, was unweigerlich an die Einschaltquoten im Fernsehen erinnert. Die Entwickler von Ritual Entertainment denken übrigens durchaus daran, *Sin Episodes* auch als Packungsversion zu verticken, allerdings wesentlich später, im Rahmen einer Zweitvermarktung.



Sie ist gemein. Hinterhältig. Ein echt fieses Dreckstück, das Männern Angst macht. Ja, Elexis Sinclair erinnert an die typische deutsche Schwiegermutter. Mit dem entscheidenden Unterschied, dass man die scharfe Biochemikerin gern poppen würde. Vor rund sieben Jahren präsentierte sich die großbrüstige Schönheit als Bösewichtin in einem seither indizierten Ego-Shooter und dem zugehörigen Add-on. Im September kehrt das Luder zurück. *Sin Episodes* heißt der zweite Teil der Science-Fiction-Saga, der nur übers Internet zu haben sein wird und als Serie erscheint (siehe Infokasten links). Hin-

ter dem Projekt steht wieder das Entwicklerstudio Ritual Entertainment in Dallas, das sich mit *Star Trek: Elite Force 2*, *Heavy Metal F.A.K.K. 2* und *Counter-Strike* Xbox einen Namen gemacht hat. Jetzt kehrt die Software Schmiede zu ihren Wurzeln zurück.

„ÜBERTRIEBENE GEWALTSSZENEN“

Die erste Folge von *Sin Episodes* trägt den Untertitel *Emergence* und es ist fast alles wie gehabt: Uns erwartet ein actionreiches Abenteuer, das förmlich mit rabenschwarzem Humor gespickt ist. Nicht umsonst versprechen die Entwickler schamlos „übertriebene Gewaltszenen und Unmengen Blut“ (O-Ton



»Partnerschaftstipp: Am Weltfrauentag gönnerhaft sein und die Angebetete ausnahmsweise mal ans Steuer lassen! (Unter Aufsicht...)



»Und hinterher sagen die Nachbarn wieder, dass er eigentlich ein ruhiger und feiler Junge war.«

von Rituals Community-Relations-Manager Steve Hessel auf sinepisodes.com). Der Spieler schlüpft erneut in die Rolle des sarkastischen Sprücheklopfers John Blade. Gern erinnern wir uns an dessen tiefe Grabesstimme, die das Ableben eines Gegners schon mal mit den Worten „Rest in pieces!“^{*} furtzrocken kommentierte. Blade ist im Jahr 2041 Chef der privaten, Polizeitruppe HardCorps, die in der Stadt Freeport für Recht und Ordnung sorgt. Schnell wird klar, das Elexis Sinclair ihre seinerzeit gescheiterten Pläne diesmal endlich durchsetzen will. Ihre Firma SinTEK stellt eine Droge namens U4 her, die eigentlich die

Evolution vorantreiben soll, aber dummerweise nebenbei ähnlich wie Volksmusik wirkt: Die Substanz verwandelt Menschen in hirnlose Mutanten. Der Spieler muss nun die Bürger von Freeport beschützen und bekommt es dabei mit SinTEK-Schergen, Monstern und Robotern zu tun. Die menschlichen Kontrahenten sollen im Vergleich zum Vorgängerspiel um einiges gefährlicher geworden sein. Einige beispielsweise nutzen neuerdings Raketenrucksäcke, um Ihnen um die Ohren zu fliegen. Blade, der nach Aussagen der Macher noch rauer und sarkastischer geworden ist, bekämpft diese in *Emergence* mit einem hal-

ben Dutzend Waffen. Wieder mit von der Partie ist natürlich seine schnuckelige Freundin Magnum. Die hat neuerdings eine sekundäre Feuerfunktion, bei der sie mit Uran angereicherte Munition verschießt und damit beispielsweise problemlos Türen durchschlägt. Auf andere Werkzeuge wie Schrotflinte, Sturmgewehr und Handgranaten müssen Sie selbstverständlich ebenso wenig verzichten.

KOMM IN FAHRT!

Mit JC steht John ein alter Bekannter zur Seite, wobei der pubertäre, fast weinerliche Technikfreak mittlerweile gereift ist. Wie früher versorgt er seinen Boss per Funk mit

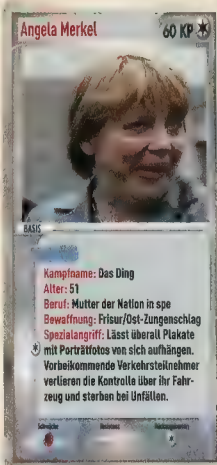
Tipps, was einige witzige Dialoge erwarten lässt. Bei Kämpfen begleitet Blade eine neue Kollegin, die rothaarige Jessica Cannon, die Sie unter anderem auf dem großen Bild ganz links bewundern dürfen. Es gibt einen Abschnitt im Spiel, bei dem die flotte Auszubildende einen HardCorps-Wagen durch das Hafenviertel steuert, während der Spieler die bösen Jungs mit blauen Bohnen füttert (großes Bild oben). Während der wilden Verfolgungsjagd können Sie im Auto beliebig die Position wechseln, das Verdeck und alle Fenster öffnen und sich sogar hinauslehnen, um in eine günstige Schussposition zu gelangen. Fahrzeuge

* („Ruhe in Stückchen!“, Abwandlung des Spruchs „Rest in peace“, was „Ruhe in Frieden!“ bedeutet)

Die gefährlichsten Frauen der Welt

Mit *Sin Episodes* kommt auch Alexis Sinclair zurück, eine der gefährlichsten Frauen der Welt. Aus diesem Anlass gibt's exklusiv in PC ACTION das Sammelkartenspiel *Yu-Gi-Oh-Je-Weiber!* zum Ausschneiden. Teil eins startet mit vier besonders begehrten Exemplaren.

Foto: action press 3x



haben Trefferzonen. So ist es möglich, Teile ganz gezielt zu bearbeiten – die Reifen etwa. Das Spiel bietet ohnehin diverse Vehikel, von denen Sie auch einige selbst lenken dürfen, Autos von Zivilisten und Blades Streifenwagen zum Beispiel.

PHYSIK: NOTE 1

Sin Episodes basiert weitgehend auf der Technik von *Half-Life 2*, die Jungs von Ritual haben daran aber noch gefeilt – und das nicht nur an der Grafik und der künstlichen Intelli-

genz. Großen Wert legen die Macher auf physikalisch korrekte Gegebenheiten. Dank der dafür zuständigen Havok-Engine ist es etwa möglich, dass der Spieler sich bei Gefechten schnell mal eine provisorische Deckung schafft, indem er ein Tischbein greift und das Möbelstück umwirft. Die Systemvoraussetzungen dürften sich übrigens im Bereich eines *Half-Life 2* bewegen. Das heißt, dass Sie mit einem 2,8-Gigahertz-Rechner, 1 Gigabyte RAM und DirectX-9-Grafikkarte keine großen

Sorgen haben sollten. Besonders stolz sind die Programmierer auf die bereits aus dem ersten Teil bekannten so genannten „Action-based Outcomes“ (ABOs). Das sind bestimmte Stellen, an denen sich Ihr Verhalten auf den späteren Verlauf des Abenteuers auswirkt. Dabei kann es sich um eher kleine Ereignisse handeln – wenn Ihr Held zum Beispiel irgendwo im Level ein Ventil öffnet und später ein Gebiet mit Wasser überflutet ist. Oder um bedeutsamere Auswirkungen,

die es Ihnen etwa ermöglichen, einen anderen Weg durch den Level zu nehmen. Das ist nach Ansicht der Entwickler ein wichtiger Aspekt, soll er doch den Wiederholwert jeder Episode erhöhen. Ritual experimentiert sogar mit ABOs, bei denen alle *Sin*-Spieler das Geschehen beeinflussen. Die Software registriert dabei vorher, wie sich die meisten Zocker an bestimmten Stellen verhalten haben. Wohlgeachtet: Diese Idee ist noch nicht spruchreif, sondern nur eine Überlegung.

INTERVIEW „WIR BIETEN FÜR DEUTSCHLAND DIE UNZENSIERTE VERSION AN!“

Wer Spiele wie *Heavy Metal F.A.K.K. 2* entwickelt hat, muss reichlich durchgeknallt sein. Ein Grund mehr für unseren US-Korrespondenten Heinrich Lenhardt, mit zwei Jungs von Ritual Entertainment zu sprechen: Chef-Leveldesigner Richard „Level-Lord“ Gray (auf dem Bild links) und Community-Relations-Manager Steve Hessel.



>>Ungeschminkt schauen Ingo Lenßen und sein Partner Christian Storm dann doch reichlich scheide aus.<<

REACTION Glaubt ihr, dass den Spieler von heute ein neues *Sin* interessiert? Es ist viel Zeit verstrichen, seit Teil eins erschien...

STEVE HESSEL: Als der erste Teil kam, beschritt er einige neue Wege. Er hob Interaktivität auf eine neue Stufe und bot diverse Eigenschaften, die es vorher so noch nicht gab, etwa nutzbare

Fahrzeuge, eine zum Teil zerstörbare Umgebung und Stellen, die unterschiedliche Konsequenzen für den weiteren Spielverlauf haben. Es war ein wirklich innovativer Titel, der das Genre voranbrachte. Das Spiel hat noch immer Kultstatus und bis heute gibt es Leute, die es online zocken. Tatsächlich wurde es vor einigen Jahren in die Gamespy-Rangliste der am meisten unterschätzten Titel aufgenommen und es existierte eine Petition, darin ein Nachfolger gefordert wurde. Abgesehen davon brauchen viele Nachfolgetitel Jahre, bis sie erscheinen. *Doom 3* und *Half-Life 2* kamen vergangenes Jahr raus und *Duke Nukem Forever* ist länger in der Entwicklung, als ich mich erinnern kann. Deshalb denke ich nicht, dass sich der Zeitrahmen negativ auswirkt.

RICHARD GRAY: Das war eine blöde Frage... (grinst) Spielt es überhaupt eine Rolle, dass es einen ersten Teil gab? Es ist nur wichtig, dass das Spiel Spaß macht. Wir hoffen natürlich, dass es *Half-Life 2* – dem besten Ego-Shooter aller Zeiten – ebenso die Stirn bieten kann wie *F.E.A.R.*

REACTION Was sind die Stärken von Valves *Source*-Engine, sodass ihr sie der *Unreal*-Technologie vorgezogen habt?

RICHARD GRAY: Ich würde nie sagen, dass *Source* besser ist als *Unreal*, *Duke* oder irgendeine andere der gegenwärtigen Engine-Technologien. Sie sind alle gut und keine hat nennenswerte Einschränkungen oder Stärken. Wir haben aber bereits mit Valve und deren Tools gearbeitet, deshalb bewegen wir uns in einem Bereich, mit dem wir sehr vertraut sind.

REACTION Ego-Shooter sind berüchtigt für ihre „Das Spiel ist fertig, wenn es fertig ist“-Punktlichkeit und Verschiebungen hinsichtlich des Erscheinungstermins. Seid ihr sicher, regelmäßig neue Episoden liefern zu können?

STEVE HESSEL: Wir wollen drei bis vier Folgen pro Jahr veröffentlichen, haben aber keinen festen Terminplan. Unser Ansatz ist, dass wir uns schrittweise nähern – wir designen Spielschritte, testen sie, zerlegen sie wieder, bauen sie neu zusammen, polieren und testen noch mal. Es ist eine Menge Arbeit, aber das bringt dem Spieler die ultimative Erfahrung. Letzten Endes wollen wir eigentlich eine Episode veröffentlichen, wenn es viel Spaß macht, sie zu spielen, statt uns darauf zu konzentrieren, um jeden Preis einen Termin einzuhalten.

RICHARD GRAY: Ich glaube, jeder Spieler – einschließlich mir, bevor ich Entwickler wurde – sollte einen Monat in einer Softwareschmiede verbringen. Wenn jemand gesehen hat, was es bedeutet, Spiele zu machen, wird er niemals mehr eine solche Frage stellen (grinst).

REACTION Beschort euch das Arbeiten ohne traditionellen Vertriebsfirma mehr Raum für kreative Freiheit?

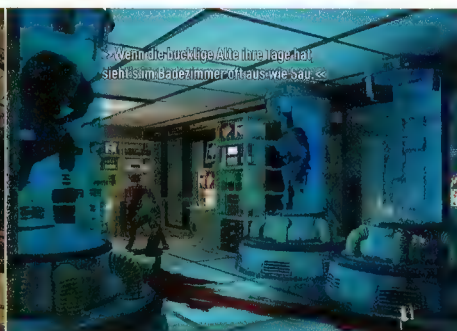
RICHARD GRAY: Definitiv. Du wirst dich verdammt schwer tun, einen Vertriebspartner zu finden, der dir kompletten kreativen Freiraum für ein Produkt gestattet. Warum sollte er auch, wenn man bedenkt, dass er aus eigener Tasche für ein Multimillionen-Dollar-Projekt zahlt?

REACTION Erwägt ihr angesichts der Tatsache, dass das Spiel „übertriebene Gewaltszenen und Unmengen Blut“ zeigen soll, eine verwässerte Version für deutsche Käufer anzubieten oder werden diese eine ungeschnittene US-Version per Steam spielen können?

RICHARD GRAY: Wir wollen für Deutschland die unzensurierte Version anbieten. Die rechtliche Situation hat sich um einiges gebessert, seit der erste Teil erschienen und nach wenigen Tagen auf dem Index gelandet ist, und wir wollen deutschen Spielern die gleiche Erfahrung beschermen wie allen anderen auch.



>>Doppelt unangenehm: Ingo Lenßen und sein Partner Christian Storm dann doch reichlich scheide aus.<<



>>Wenn die bucklige Alte ihre Jagd hat, siehts im Badezimmer so aus wie bei mir.<<

„Context Look“ nennt sich dagegen eine Idee, die garantiert verwirklicht wird. Diese erlaubt Nichtspielercharakteren, auf Blades Blicke zu reagieren. Soll er zum Beispiel in einem Raum voller Kleinkram ein bestimmtes Objekt finden, ist JC in der Lage, ihn per Funk zu lotsen. Start Blade ständig auf Jessicas Brüste, wird diese ihn schnell an seine eigentlichen Missionsziele erinnern, was auch vorteilhaft sein kann, wenn Sie mal wieder verpennt haben, was eigentlich zu tun ist.

SPIELERTRÄUME WERDEN WAHR

Einen Mehrspieler-Modus plant Ritual indes auch. Er soll aber unbedingt „originell und eines *Sin*-Spiels würdig“ sein, sodass die Entwickler zu nächst eine Umfrage auf der Homepage starten, um den Wünschen der Fans gerecht zu werden. Ähnlich wollen die Macher übrigens bei den weiteren Episoden verfahren. Das sei eben ein großer Vorteil der häppchenweisen Veröffentlichung: Man könne Vorschläge und Ideen sammeln und sie direkt umsetzen.

„Das ermöglicht es uns, die Episoden so maßzuschneidern, wie sie sich der Spieler wünscht“, heißt es. „Wenn etwas gut ankommt, erweitern wir es. Ungeliebte Aspekte werden geändert oder fliegen komplett raus.“ Tja, und notorische Nörgler, denen gar nichts passt, dürfen selber als Designer ran: Kurz nach dem Erscheinen von *Emergence* ist geplant, einen Entwickler-Baukasten zu veröffentlichen. Es sind also diverse Mods zu erwarten. Sehr schön, wie wir finden.

HARALD FRÄNKEL

SIN EP: EMERGENCE

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Ritual Entertainment
FERTIG ZU: 90%
ERSCHINT: September
VERGLEICHBAR: *Half-Life 2*
INTERNET: www.sinepisodes.com

KOMMENTAR

HARALD FRÄNKEL

Ich erinnere mich an das Weihnachtsfest vor fünf Jahren, als mir die Jungs von Ritual ein aufblasbares Schaf mit Strapsen und Popoloch als Geschenk schickten. Seither weiß ich, dass diese Irren einen gewaltigen Sockenschuss haben. Sehr schön, denn das sind prima Voraussetzungen für einen Ego-Shooter der etwas anderen Art. Aber: Wegen dieses Episodensteamingds bin ich skeptisch. Wenn jeder Teil 15 Euro kostet, habe ich bereits nach drei Folgen so viel bezahlt wie für eines der teureren Spiele im Laden, es geht mir aber eine hübsche Verpackung ebenso ab wie ein Mehrspieler-Modus. Was werde ich also tun? Ich bäuge Episode eins vorfreudig, aber sehr kritisch, und hoffe, dass ich Weihnachten 2005 eine aufblasbare Exelis-Sinclair-Puppe bekomme.

- Noch martialischer als der Vorgänger
- Das böse Alter Ego des Prinzen ist spielbar.
- Renn-Sequenzen mit Streitwagen
- Alles spielt sich in der Stadt Babylon ab.

>>Neu im ZDF
Thieler vor der Kamera<<



AUF DVD

TRAILER

Unter Messers Schneide

Ubisofts Vorzeige-Adliger holt in **PRINCE OF PERSIA 3: THE DARK PRINCE** nicht nur neue Waffen aus dem Sack, sondern leidet unter einer gespaltenen Persönlichkeit – die wiederum gegnerische Körper spaltet.

Prince of Persia: The Sands of Time, das 2003 erschien, kassierte überall Höchstwertungen. Kommerziell gesehen war der Titel aber eine Enttäuschung. Ist der Aladins-Wunderlampe-Look etwa zu kindisch für das Massenpublikum gewesen? Jedenfalls erschufen die Entwickler einen düsteren und ziemlich derben Nachfolger inklusive Heavy-Metal-Soundtrack und siehe da – *Prince of Persia: The Warrior Within* verkaufte sich mehr als ordentlich. Selbst Gegner der Prinzen-Metamorphose gestehen ein, dass der Titel auch spielerisch die Hütte rockte.

Jetzt raten Sie mal, was Ben Mattes, Produzent von *Prince of Persia 3: The Dark Prince*, behauptet? Der dritte Teil soll noch besser werden und beide Vorgänger in den Schatten stellen. Nachdem, was wir zu Gesicht bekamen, liegt der Typ nicht falsch. *The Dark Prince* strotzt nur so vor wirklich geilen Neuerungen.

DOPPELT GEMOPPELT

Im neuesten Teil der Reihe wird der Prinz mit seiner bösen Seite konfrontiert, was durchaus wörtlich zu nehmen ist. An bestimmten Stellen im Spiel verwandelt sich der namenlose Thronfolger in den Dark

Prince. Der sieht nicht nur cool aus, sondern hat eine besondere Waffe im Gepäck: einen Ketten-Dolch – eine Mischung aus Klinge und Peitsche, wenn man so will. Im Kampf hat der dunkle Prinz auf diese Weise eine größere Reichweite, kann Gegner aus der Ferne erdröseln, entwaffnen oder wie einen Fisch an der Angel einholen. Außerdem dient das Ding auch der Fortbewegung. Wie Indiana Jones schwingt der Prinz damit über Abgründe. Doch auch im Normalzustand hat der Prinz neue Tricks drauf. Eine Verbesserung, die völlig neue Möglichkeiten bietet, ist die „Speed-Kill-Funktion“. Ah-

nungslosen Gegnern beschreiben Sie so einen schnellen Bildschirmschrot. Wenn Sie sich von hinten heranschleichen, zum Beispiel. Sind sich die Feinde Ihrer Anwesenheit bewusst, geht es wie gehabt zur Sache. Das Kampfsystem ist gleich geblieben, bietet aber ebenfalls neue Aktionen. Ganz neu sind übrigens auch die Streitwagen-Rennen, aber dazu kommen wir noch. Erstmal sollten wir Sie über die Story aufklären: Der Prinz erreicht nach den letzten Abenteuern endlich seine Heimatstadt Babylon, doch der Empfang ist nicht eben freundlich. In der Stadt herrscht Chaos, der ei-

>>Neu im Koffer: Babylon und Kenes<<

>>Der Kunststurz hatte
immer zwei Leibwächter dabei<<



Im Wald gefunden:
Hänsel und Gräfe

gene Vater nimmt den Prinzen gefangen. Die Herrscherin der Zeit, Kaileena, eilt zur Rettung, was die Sache noch schlimmer macht, denn der Prinz kommt zwar frei, doch dafür wird Babylon vom Sand der Zeit überflutet. Dagegen ist selbst der Jihad locker!

UNSERE KLEINE STADT

Prince of Persia 3 spielt ausschließlich in der Stadt Babylon und bietet mehr Außenlevels als die Vorgänger. Die Designer haben sich architektonisch an Städten wie Kairo oder Marrakesch orientiert und eine stimmungsvolle Tausendundeine-Nacht-Atmosphäre erschaffen. Cool: Die Stadt ist mehrstöckig angelegt. Ganz unten herrschen Grau- und Brauntöne vor, das Ganze ist verwinkelt und klaustropho-

bisch, wie einst in der DDR. Sofort merkt man: Hier wohnen die armen Schweine. Weiter oben haust die Elite, was an freundlicheren Farben und prunkvolleren Gebäuden abzulesen ist. Auf den Dächern hat man zudem eine unglaubliche Aussicht. Der Turm von Babel steht in voller Pracht, Rauchschwaden verdunkeln den Himmel, sind Zeugen andauernder Kämpfe und Unruhen. „In dieser neu geschaffenen Außenumgebung von Babylon bekommt der Spieler einen ganz neuen Sinn von Freiheit. Er ist nicht mehr auf die langen und schmalen Gänge des Palastes aus *Sands of Time* oder auf die Insel aus *Warrior Within* beschränkt“, erklärt Produzent Ben Mattes. Wir bestätigen: Das glückte der Entwickler-Mannschaft wirklich!

DER GROSSE WAGEN

Sozusagen zur Abwechslung integrierten die Macher regelmäßige Renn-Passagen, in denen der Prinz mit einem Streitwagen durch die engen Gassen Babylons heizt. Hier peitschen Sie Pferdehintern und anbrüllen dürfen Sie die Mähren auch nach Kräften. Ganz klar, dass der Feind die königliche Kutschfahrt unsanft beenden will. Dies vereiteln Sie, indem Sie Gegner abdrängen, gegen Hauswände quetschen oder mit dem Schwert wegmachen. Da geht die Pumpe, das können wir Ihnen versichern! Alles in allem wirkt des Prinzen drittes Abenteuer mehr als rund. Alte Tugenden plus spaßige Neuerungen lassen Großes erhoffen.

AHMET ISCITÜRK

PRINCE OF PERSIA 3

GENRE: Action
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
FERTIG ZU: 85%
ERSCHEINT: November 2005
VERGLEICHBAR: PoP, Beyond Good & Evil
INTERNET: www.princeofpersiagame.com

KOMMENTAR

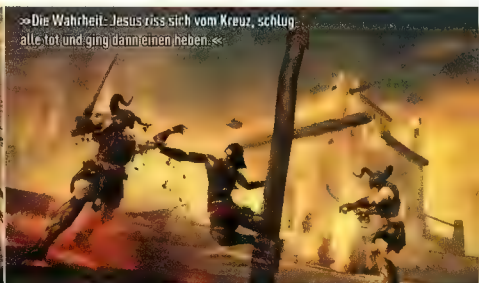
AHMET ISCITÜRK



Ich möchte schon die letzten beiden Teile sehr und auch *The Dark Prince* steht auf meiner Wunschliste. Wie Prinz Ernst August von Hannover kann ich im Spiel meine dunkle Seite kennen lernen. Die Geschichte mit den Streitwagen und der offeneren Spielwelt sagt mir ebenfalls zu. Ich bin mir ziemlich sicher, dass mit dem dritten der wirklich beste Teil der Serie erscheint. Falls nicht, werde ich die Entwickler zu ... trösten.



Der Reiter heißt jetzt Twix



»Die Wahrheit: Jesus riss sich vom Kreuz, schlug alle tot und ging dann in den Himmel.«



Das Ende der Welt ist nahe! In **BAD DAY L.A.** mimen Sie einen Obdachlosen. Verhindern Sie weitere Katastrophen!



Es regnet Meteore. Ein Bus wird von einem besonders großen Brocken zerschmettert. Touristen, die eben noch über Hollywoods Walk of Fame flanieren, flüchten panisch. Die Strahlung des Weltraumgesteins verwandelt einige Passanten in böse, superstarke Mutanten. Plötzlich laufen Zombies durch die Straßen, ein größenwahnsinniger Kinobesitzer strebt nach der Weltherrschaft und Bandenmitglieder beginnen Molotow-Cocktails zu werfen. Mittendrin stehen Sie: Gepunktete Baskenmütze, schäbige, braune Jacke, zerschlissene Jeans. Anthony Williams eben. Vor kurzem noch ein Obdachloser mit Einkaufswagen, jetzt der Held, der Los Angeles vor dem Untergang retten soll.

Sonne, Strand und Tod

Nach *Scrapland* folgt nun das nächste Spiel, in dem Entwickler-Ausnahmeerscheinung American McGee seine Finger hat. „Der Kern von *Bad Day L.A.* dreht sich um den Aspekt des Chaos-Managements“, erklärt er. „Das ist vergleichbar mit dem Managen der Gefühlszustände eines Charakters in

The Sims. Der Unterschied besteht darin, dass du eine Schrotflinte oder einen Feuerlöscher nutzt, um deine Einstellungen vorzunehmen.“ Das hätten wir uns manchmal auch schon bei den *Sims* gewünscht, wenn unser Alter Ego mal wieder auf Toilette will, anstatt mit der hübschen Nachbarin anzubandeln. *Bad Day L.A.* erstreckt sich über acht Stunden eines virtuellen Tages in der kalifornischen Metropole Los Angeles. L.A. – die Stadt, in der jährlich mit der E3 die größte Spielemesse der Welt stattfindet. „Vieles von dort ist in der ganzen Welt bekannt“, so McGee. „Schon unter normalen Umständen muss L.A. sich jedes Jahr mit diversen Katastrophen auseinandersetzen: Feuer, Erdbeben, Aufstände, Erdstöße. Es ist nicht schwer, sich vorzustellen, dass weitere Unglücke die Stadt heimsuchen könnten.“

Ein Hauch von Southpark

Von Thematik und Tiefgang her ist *Bad Day L.A.* klar ein Spiel für Erwachsene. Warum dann die knallbunte Comic-Grafik? „Die große Herausforderung ist, das Konzept eines Desasters zu verkaufen“, erläutert McGee. „Wie anders könnte man das umsetzen, als die Leute damit zum Lachen zu bringen? Von der anderen Seite kann man das Spiel betrachten und denken: ‚Hm, das sieht wie ein lustiger Cartoon aus, aber dieser Mexikaner hat gerade einen Zombie mit einer Kettensäge getötet...‘“ *Southpark* ist ein ähnliches Beispiel für Erwachsenen-Comedy, die aussieht wie für Kinder gemacht, sich aber mit Themen wie Gewalt, Sexualität, Kultur und so weiter beschäftigt. Und das ist okay, da es dich nie mit übermäßigem Realismus überfordert. Die Realität liegt mehr in der Botschaft als in der Art der Übermittlung.“ Wenn Sie sich todesmutig in brennende Häuser stürzen, um die Lieben der verzweiferten Bewohner zu retten, und sich diese nachher als aufgeblasene Sexpuppen herausstellen, wissen Sie, was er meint. „Der Humor dieser Missionen entsteht oft aus den Sprüchen und daraus, dass der Hauptcharakter überhaupt in eine solche Situation verwickelt wird. Ihn als zurückhaltenden Helden zu beschreiben, wäre noch untertrieben. Oft weigert er sich auch einfach, Leuten zu helfen, denen er be-

gegnet – nur um sich umzuentscheiden, sobald er merkt, dass sein Entkommen mit deren Überleben zusammenhängt.“

JOACHIM HESSE

BAD DAY L.A.

GENRE: Action
ENTWICKLER: Enlight Software
FERTIG ZU: 60%
ERSCHIENT: Frühling 2006
VERGLEICHBAR: GTA San Andreas
INTERNET: www.enlight.com/bdla

KOMMENTAR

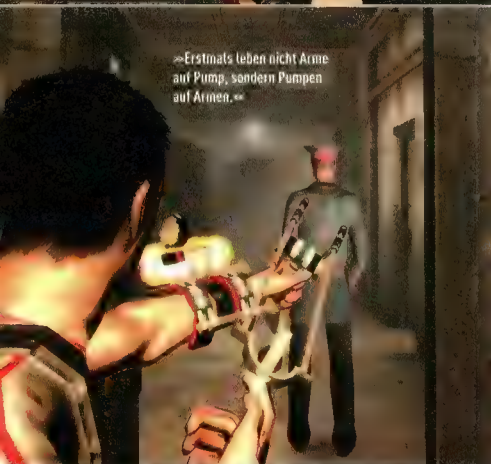
JOACHIM HESSE



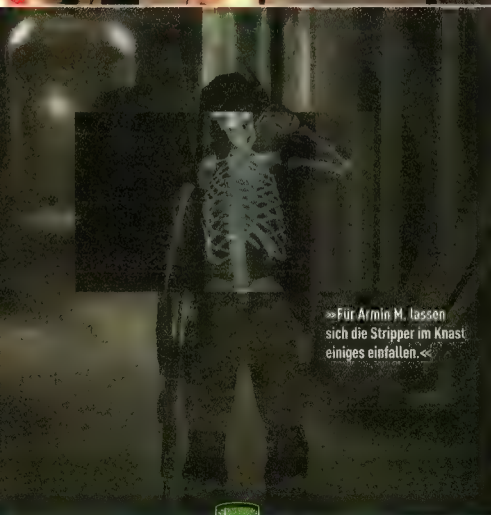
Stangenware für den Massenmarkt waren die Spiele von American McGee selbst zu seiner Zeit als Level-Designer bei id Software noch nie. So blieb das an sich hervorragende *Alice* weit hinter den Verkaufserwartungen zurück und auch *Scrapland* teilte die Meinungen. Mich freut es daher umso mehr, dass der Mann seinen Weg trotzdem unbeirrt weiter geht. *Bad Day L.A.* sieht nach einem hintergründig genialen Machwerk aus, das das Genre und die Industriegesellschaft mal wieder richtig auf die Schippe nimmt. Sicher auch wegen der Grafik keine leichte Kost, aber für den einen oder anderen durchaus ein Spielchen wert.



»Praktisch: Soldaten mit dem grünen Punkt recycelt man zu schicker Mode im Army-Look.«



»Erstmals leben nicht Arme auf Pump, sondern Pumpen auf Armen.«



»Für Armin M. lassen sich die Stripper im Knast einiges einfallen.«

Moskau-Boy

In **COLD WAR** spielen Sie einen Typen, der in Mütterchen Russland feststeckt und dabei handwerkliches Geschick beweist. Sam Fisher und McGyver in einer Person?

Carter ist eine echt arme Sau. Der Journalist recherchiert in der Zeit des Kalten Krieges in Moskau. Zumindest versucht er es, denn nach kurzer Zeit nimmt der KGB ihn hopps und der Zeilenschinder landet im berühmt-berüchtigten Ljubljana-Gefängnis. Warum ihm dieses fiese Schicksal widerfährt? Keine Ahnung, aber ein Typ wie Matt Carter wittert natürlich eine ganz heiße Story und er will Licht in das Dunkel der Verschwörung bringen. Ihm gelingt die Flucht aus dem Bau und damit läuft die härteste Recherche seines Lebens an ...

EIN ECHTER MILCHBUBI?

Splinter Cell-Kenner fühlen sich in *Cold War* sofort heimisch. Genau wie Sam Fisher hat Mister Carter nur eine Chance – wenn er unauffällig agiert. Eine Schleich-Anzeige auf dem Bildschirm gibt auch in *Cold War* über den Auffälligkeits-Status der Hauptfigur Aufschluss. Patrouillen, Sicherheitskameras und Lichtschranken gilt es tunlichst zu umschiffen. Gegner schaltet der Protagonist am besten von hinten aus und deren Körper zerrt er dann in dunkle Ecken. Alles wie gehabt? Nicht ganz. Denn die Entwickler haben anscheinend nicht nur reichlich *Splinter Cell* gezoxt, sondern auch extrem viele *McGyver*-Folgen gekuckt. Resultat: Unser Russland-Tourist sammelt scheinbar nutzlosen Müll wie leere Plastikflaschen ein und baut daraus praktische Utensilien wie Granaten oder Gummigeschosse. Man darf auch nicht vergessen, dass der Hauptdarsteller eben kein skrupelloser Elite-Super-Killer-Soldat ist, sondern eine studierte Brillenschlange. Deshalb ist das Töten von unschuldigen Zivilisten tabu. In

manchen Missionen dürfen Sie in der Rolle des Matt Carter gar keinen virtuellen Menschen das Licht ausblasen. Hier helfen die selbst gebastelten Spielsachen. Zwar können Sie sich von hinten an Gegner heranschleichen und diese mit recht armselig animierten Nahkampf-Manövern ausschalten, aber mit einem gezielten Gummigeschosstreff er geht so was eben auch bequem aus sicherer Entfernung. Toll finden wir, dass Sie durch bekannte Orte wie Lenin-Mausoleum oder Tschernobyl-Kraftwerk schlendern. Wenig ansprechend sind die holprigen Animationen und die stellenweise überforderte künstliche Intelligenz. Gerade verbündete Nichtspielercharaktere verhielten sich häufig total dämlich. AHMET ISCITÜRK

COLD WAR

GENRE: Action
ENTWICKLER: Mindware/Dreamcatcher
FERTIG ZU: 90%
ERSCHEINT: Herbst 2005
VERGLEICHBAR: *Splinter Cell 3*
INTERNET: coldwar.mindwarestudios.com

KOMMENTAR

AHMET ISCITÜRK



Den *McGyver*-Aspekt finde ich cool. In welchem anderen Schleich-Aktionspiel baut man sich schon Waffen und anderes nützliches Zeug aus herumliegendem Schrott zusammen? Dafür sind die obligatorischen Elemente wie „Von hinten anschleichen und leise killen“ eher unbefriedigend umgesetzt. Die Grafik ist auch so ein zweischneidiges Schwert. Zwar strotzt *Cold War* nur so vor aufwendigen Effekten, aber die kaschieren Zuckel-Animationen, Detail-Armut und einige gröbere Texturen nur bedingt. Umso gespannter bin ich auf die Verkaufsversion, denn mit Feinschliff geht garantiert noch was.

- Neuer Entwickler
- Nicht-linearer Spielablauf
- 18 Nebenmissionen
- Waffen, Rüstung, Gegenstände lassen sich handeln.
- Mehrspieler-Modus

AUF DVD

VIDEO

Schwertschwinger-Club

Männer mit mächtigen Prügeln tauchen nicht nur auf einschlägigen DVDs, sondern auch in **KNIGHTS OF THE TEMPLE 2** auf. Aber keiner steht dabei so perfekt seinen Mann wie Sie.

Welche Rüstung darf es denn heute sein? Ja, die Zeiten des durchgerosteten Plattenpanzers von Papa sind vorüber. Der moderne Ritter trägt, worauf er Lust hat. Zumindest, wenn er Paul de Raque heißt und in *Knights of the Temple 2* erneut die Welt retten soll. Da achtet man schon mal auf sein Äußeres.

„Der Spieler darf diesmal mehr eigene Entscheidungen treffen und etwa darüber befinden, welche Rüstung er trägt und welche Waffen er einsetzt“, erklärt PR-Manager Michael Domke, der bei Herausgeber TDK schon den Vorgänger betreute. Und da „mehr“ selten verkehrt ist, klotzt Teil 2 in allen Belangen ran. Allein

das Mordinstrumente-Arsenal reicht von Keulen, Äxten und Armbrust über orientalische Klingen bis hin zum mächtigen Zweihänder.

TOT DEN TOTEN!

Mittelalter. Tiefstes 13. Jahrhundert. Sie fühlen sich allein. Das sind Sie aber nicht. Vom Tritt Ihrer Füße und dem Fackelschein aufgeschreckt, huschen ein paar Ratten vorbei und verschwinden in der Kanalisation. Sie schreiten weiter. Hier irgendwo muss es sein. Tja, ein Held hat es eben schwer. Da verdauen Sie gerade noch Ihr erstes Abenteuer, schon braut sich neues Unheil zusammen. Horden von Untoten überschwemmen den Norden Europas. Nur Sie können die Artefakte finden, die das Portal zur Unterwelt wieder schließen. Noch in Gedanken, sehen Sie plötzlich die Schatten der Männer um die Ecke lugen. Sie packen Ihren Säbel fester und bereiten sich vor, die Erde

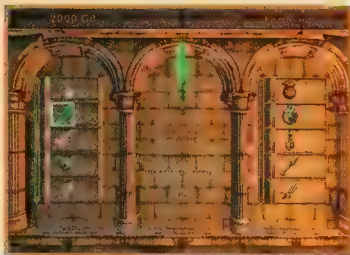
mit rotem Pixelblut zu tränken: Und so wenig wie möglich davon soll Ihr eigenes sein!

OFFEN FÜR NEUES

Knights of the Temple 2 präsentiert sich bedeutend offener als der Vorgänger. Statt hintereinander die Levels abzukapern, nehmen Sie jetzt nach eigenem Gusto Aufträge an und wählen eigenständig die Route. Neben dem Hauptstrang finden sich laut den Entwicklern 18 Nebenmissionen. Die bekommen Sie bei Gesprächen angeboten. So erhaschen Sie nicht nur bessere Ausrüstung, sogar mehrere Endsequenzen sollen existieren. Ein klarer Pluspunkt. Obnehin scheint das Entwicklerteam partiell durchaus ehrgeizigere Ziele zu verfolgen. Das liegt bestimmt auch daran, dass die Mannschaft wechselte. Teil 2 entsteht nicht mehr in Schweden in den Starbreeze-Studios, der Schmiede von *Chronicles of Riddick* oder unserer nächsten Heft-Vollversion

Verkäufliche Liebe

Unser Actionspiel soll spannender werden: Lass uns ein paar Rollenspiel-Elemente einbauen. Neben den Erfahrungspunkten, die Sie auf die Fähigkeiten Ihres Ritters verteilen, gibt es nun auch vom Spieler geleitete Gespräche und vor allen Dingen Händler. Hier kaufen Sie Heiltränke oder machen Waffen zu Gold (Bild rechts).





»Seit der Stimmung auf Parys pöpsen.«



»Spanien: Der Funi-Sterne-Bungalow sah im Prospekt ganz anders aus.«



»Beim Schönheitschirurg: der Mann mit der eisernen Maske.«

I want to buy something.
Any news concerning Wgar?
Do you have some work for me?
Good-bye.



»War im Trainingslager noch kein Ass: Wilhelm Teit.«

Enclave. Stattdessen tüfteln die Slowaken Cauldron (Conan, Chaser – in diesem Monat Vollversion auf unserer Heft-DVD) an der Fortsetzung. Einige Orte erinnern gar ein wenig an Hyboria, Spielheimat von Conan. Doch gegen Römer, Sarazenen und die Monster einer antiken Unterwasserfestung kämpfte vermutlich nicht einmal der beliebte Barbar.

DIE ZEIT IST NAH

„Oh, was für ein hübscher Mann. Ich mag Männer mit großen ...“, die dralle Blondine im luftigen Sommerrock macht eine künstlerische Pause: „... Schwertern“. Na, da ist sie mit Patrick Lindner wohl einer Meinung. Doch zum Süßholzraspeln bleibt Ihnen keine Zeit. Sie verfolgen einen Auftrag. Als Sie klirrend Ihr Schwert aus der Scheide reißen, rennt das Volk mit wehenden Sackleinen-Gewändern schreiend weg. Ihre Klinge ist durstig ... JOACHIM HESSE

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Cauldron/Playlogic/TDK
FERTIG ZU: 80%
ERSCHEINT: Herbst 2005
VERGLEICHBAR: Conan, Enclave
INTERNET: www.cauldron.sk

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



Kritiker bemängelten am Vorgänger, dass herumzurrennen und zu prügeln ein wenig zu stumpf sei. Dazu sage ich: Mir doch egal! Denn mir hat es damals trotzdem Freude bereitet, als Tempel durch Horden von einfältigen Widersachern zu wüten. Für Teil 2 will das neue Entwicklerteam der Serie mehr Tiefgang verpassen. Soll mir recht sein. Da sich Cauldron jetzt wenig mit der Grafikengine herumschlagen muss, schöpfen sie hoffentlich ihr vorhandenes Leveldesign-Potenzial voll aus. Knights of the Temple 2 sieht jedenfalls lecker aus und macht spielerisch echt was her.



»Bei seinem letzten Auftritt wagt der Schwertschützer, seinen Mund zu öffnen.«

- 18 Missionen
- Conquest-Mehrspieler-Modus mit 7 Karten
- 32 Spieler
- Spezialattacken wie Luftschläge
- 3 Einzelspieler-Kampagnen



AUF DVD

TRAILER

»„Lassen wir die Kirche doch im Dorf.“
„Okay, dann plätten wir eben die Schule.“«

Trio Grande

In **PANZER ELITE ACTION** klemmen Sie sich hinter Steuer und Geschütz Ihres Panzers und machen den Zweiten Weltkrieg unsicherer, als er eh schon war. Und zwar aufseiten aller Kriegsparteien.

Die Sherman-Panzer graben tiefe Furchen in den schlammigen Boden auf ihrem Weg über das Feld. Plötzlich durchbricht eine Explosion die Stille. Eines der Stahlgewölbe bleibt schmauchend zurück. Aus einer kleinen Hütte in der Ferne rast ein weiteres Geschoss heran. Daneben! Die Detonation wirbelt Staub und Dreck auf. Da richten sich die Rohre der Panzer in Richtung des Angreifers. Bumm! Wenig später explodiert die Hütte in einem gewaltigen Feuerball. Doch schon schieben sich die Panzer der Deutschen ins Blickfeld ... „Stellung beziehen und das Feuer eröffnen!“ schreit der englische Kommandant. Es geht los!

SCHNESS DEN PANZER

Wieder einmal versetzt man Sie an die Fronten des virtuel-

len Zweiten Weltkriegs. Doch dieses Mal kommandieren Sie keine Infanteristen oder schicken Brigaden von Panzern ins Geschehen. Sie sitzen selbst hinter dem Steuer eines Stahlkolosses. **Panzer Elite Action** macht seinem Namen alle Ehre. Wie bei jedem Schwarzenegger-Film in den guten alten Achtzigerjahren lautet die Devise: Action pur. Aus der Verfolgerperspektive steuern Sie einen Panzer durch 18 historische Missionen wie Kursk, Stalingrad oder Bastogne und durch drei Kampagnen. Während Sie zunächst aufseiten der Deutschen durch die Pampa rumeln, übernehmen Sie später auch die Rolle eines Russen und eines Amerikaners.

UNREALISMUS PUR

Wer wie in einer Simulation Ultra-Realismus erwartet, wird

enttäuscht. Hier rauschen Panzer meist mit der Geschwindigkeit eines Mittelklassewagens umher, ein Schuss schickt einen Feind sofort zu den Ahnen und MG-Munition ist nicht limitiert. Die Entwickler setzen bewusst – und wie wir finden zu Recht – voll auf die Spielspaß-Karte. In einem Actionspiel wäre es zu zäh, würden Panzer wie Opa auf der Autobahn vor sich hin tuckern. Haben Sie in den schnellen Gefechten Schaden genommen, fahren Sie flott eine Reparaturstation an und werden schwuppdwupp instand gesetzt. So wünschen wir uns das in allen Auto-Werkstätten. Übrigens steigen Sie nach jeder Mission in einen neuen Tank. Diese sind in drei Kategorien unterteilt: leicht, mittel und schwer, was vor allem im Mehrspieler-Modus Auswirkungen zeigt

(siehe Kasten „Dein neues Battlefield?“). Allerdings verzichten die Entwickler auch hier auf einen historisch korrekten Spielablauf und lassen Sie schon vor der eigentlichen Einführung des Königstigers in dieses Gefährt hüpfen. Ja, auch aufseiten der Amis, denn in einigen Aufträgen kapern Sie feindliche Panzer. Wissen Sie was? Auch das stört uns nicht wirklich.

KOMM AN DEINE GRENZEN

Die weitläufigen Levelreale machten in der uns gezeigten Version schon einen sehr fertigen Eindruck. Da rauschen Sie durch hohes Gras, durch seichte Flussläufe, mähen Bäume nieder und ballern alles kurz und klein. Fahren Sie allerdings zu weit vom Geschehen weg, stoßen Sie entweder auf natürliche Levelbegrenzungen



»Kaffee für die ganze Kompanie: Thermostannen.«



»Werden von Pro-Pellern ausgebildet: Amateur-Pellern.«

»Erste Erfolge: Alm Gaida.«



Dein neues Battlefield?



»Bei Frauen unbeliebt: Buschfeuer.«

Am 1. März 2005 ist das neue Action-Spiel Panzer Elite Action erschienen. Es ist ein Strategiespiel, das sich auf die Panzerkriege der 1940er Jahre konzentriert. Das Spiel ist in drei Hauptkategorien unterteilt: Singleplayer, Multiplayer und Action. Im Singleplayer-Modus kann der Spieler eine Mission durchführen, die von einem AI-Kommandanten geleitet wird. Im Multiplayer-Modus kann der Spieler mit anderen Spielern gegen eine AI-Kommandanten spielen. Im Action-Modus kann der Spieler eine Mission durchführen, die von einem AI-Kommandanten geleitet wird. Das Spiel ist in drei Hauptkategorien unterteilt: Singleplayer, Multiplayer und Action. Im Singleplayer-Modus kann der Spieler eine Mission durchführen, die von einem AI-Kommandanten geleitet wird. Im Multiplayer-Modus kann der Spieler mit anderen Spielern gegen eine AI-Kommandanten spielen. Im Action-Modus kann der Spieler eine Mission durchführen, die von einem AI-Kommandanten geleitet wird.

wie tiefe Flüsse oder steile Hänge oder man erschießt Sie kurzerhand als Fahnenflüchtigen. Dafür verarbeiten Sie fast die gesamte Umgebung zu Kleinholz. Selbst Holzbrücken räumen Sie mit gezielten Schüssen ab und verhindern, dass Feinde diese nutzen, um einen Angriff zu starten. Lediglich auf Terrain-Deformationen müssen Sie verzichten. Dafür gibt's Einsätze bei Nacht. Wenn sich Wüstenfuchs und Hase „Gute Nacht“ sagen, sind Sie auch in der Finsternis unterwegs. Dann erhellen Scheinwerfer die Szenerie und Flakfeuer holt Flugzeuge vom Himmel, die brennend darnieder stürzen. Apropos Flugzeuge: In brenzligen Situationen ordern Sie einen Luftschlag, der Ihnen kurzerhand wie ein arabischer Selbstmordattentäter den

Weg freisprengt. Doch Vorsicht: Solche Spezialattacken sind begrenzt. Setzen Sie diese also sehr überlegt ein!

SPICHERTUNING

Automatische Speicherpunkte und eine Schnellspeicher-Funktion erleichtern Ihnen das Leben etwas. Diese Hilfen sind auch bitter nötig, wenn Sie gegen besonders hartnäckige Gegner in den drei Boss-Levels antreten. Da kommen Ihnen Ihre Begleitpanzer ganz recht. Denen geben Sie rudimentäre Befehle, wie „Ziel angreifen“, „Flankieren“, „Vorücken“ oder „Zurückbleiben“. So kommt auch eine kleine taktische Komponente ins Spiel.

KURZ UND KNACKIG

Panzer Elite Action scheint sich als ein kurzweiliger Spaß zu entpuppen, den Fans

von schnellen Actiontiteln schätzen sollten. Nicht nur wegen des interessanten Mehrspieler-Modus. Jedoch fehlt es dem Titel in der von uns begutachteten Version noch etwas an Tiefe. Ständig nur durch die Gegend zu rollen und Feinde zu plätten, ist auf Dauer doch etwas dünn. Selbst auf Fans von Shootern könnte das ständig gleich ablaufende Missionsschema eintönig wirken. Bringt Entwickler Zootfly hier noch mehr Abwechslung und Anspruch ins Spiel, wird Panzer Elite Action zur interessanten Nummer und dürfte nach einmaligem Durchspielen längst nicht so schnell in Vergessenheit geraten. Wir sind ebenfalls auf den Mehrspieler-Modus gespannt, den wir bisher noch nicht antesten konnten.

ANDREAS BERTITS

PANZER ELITE ACTION

GENRE: Action
ENTWICKLER: Zootfly/Jowood
FERTIG ZU: 80%
ERSCHEINT: November 2005
VERGLEICHBAR: Panzer Elite
INTERNET: www.panzereliteaction.de

KOMMENTAR

ANDREAS BERTITS



Nett, endlich steuere ich meinen Panzer direkt, anstatt nur Befehle zu geben. Der Actiongehalt stimmt auch, es rumst an allen Ecken und Enden. Trotzdem beschleicht mich momentan noch dieses Gefühl, alles irgendwo schon mal gesehen zu haben. Es fehlen ein paar Wendungen in den Missionen, der Extrakick. Entwickler Zootfly sollte unbedingt noch am Abwechslungsreichtum feilen, um Panzer Elite Action mehr Pepp zu verpassen. Wir sind zuversichtlich.

- 16 spielbare Charaktere
- 160 Spezialfähigkeiten
- Über 1.000 verschiedene Combo-Möglichkeiten
- Sechs Mehrspieler-Modi

X-trem cool:
Mega-Gewinnspiel
auf Seite 12.



Gefahr im Anzug

Mit **X-MEN LEGENDS** erschien das erste wirklich gute X-Men-Spiel – für Konsole. Beim Nachfolger **RISE OF APOCALYPSE** dürfen endlich auch PC-Spieler jubeln und sich dabei so richtig super fühlen.

Wie ist so etwas möglich? Das kann doch gar nicht sein! Entschuldigen Sie die Aufregung, aber die Comic-Nerds in unserer Redaktion sind extrem geschockt, weil in Activisions *X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse* die gutherzigen X-Men mit dem fiesen Drecksack Magneto kooperieren. Es ist zwar nicht deren erste Liaison mit dem Bösewicht, aber jetzt nehmen all die unschuldigen Zocker aktiv an der unheiligen Allianz teil. Aber wie heißt es so schön? Der Feind meines Feindes ist mein Freund. Und der neue Feind ist in diesem Fall der mies gelaunte Oberhurenbock Apocalypse, der sogar die vier bekannten Reiter aus dem Sack kramt, um die Erde zu unterjochen. Die X-Men und Magnetos böse Bruderschaft begraben also für eine bestimmte Frist das Kriegsbeil, um gemeinsam die Welt zu retten. Was für eine tolle, sozial-kritische Story! Die Botschaft lautet: Haltet zusammen!

FLOTTE VIERER!

Da der erste Teil von *X-Men Legends* nur auf Konsole erschien, wollen wir Ihnen an dieser Stelle erst mal erklären, worum es geht. Während es sich bei früheren *X-Men*-Spielen ja um mehr oder weniger gute Action-Klopperien handelte, ist die *Legends*-Reihe im Action-Rollenspiel-Genre angesiedelt. Genau wie in *Diablo* oder dem aktuellen *Bard's Tale*-Ableger betrachten Sie die Spielwelt aus der Vogel- beziehungsweise Iso-Perspektive, metzeln sich durch Fluten von Gegnern, steigern die Erfahrung Ihrer Spielfiguren und verbessern so deren Fähigkeiten. Klar, es gibt auch knifflige Bosskämpfe, geheime Bonusräume und jede Menge unkomplizierter Rätselchen. Ein

großer Unterschied besteht aber zu *Diablo* & Co. Sie kommandieren bis zu vier Helden gleichzeitig, verbinden deren Spezial-Attacken zu verheerenden Mega-Breitseiten. Na ja, genauer gesagt, steuern Sie doch nur eine Figur, während Ihr Computer die anderen drei Helden dirigiert. Per Tastendruck wechseln Sie aber ruck, zuck den aktiven Helden, was der Abwechslung und auch dem Missionsfortschritt dient. Schließlich, gibt es für jede Situation den richtigen Marvel-Fuzzi. Versperrt etwa ein fettes Feuer den Weg, könnten Sie friedlich einen Umweg latschen. Wer etwas nachdenkt, holt Iceman in seine Truppe und nutzt dessen frostigen Spezialkräfte, um das Feuer zu löschen.

X-FACH VERBESSERT

X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse ist eine konsequente Fortsetzung des Konsolen-Erstlings. Das Spielprinzip blieb unverändert, aber so ziemlich jeden anderen Aspekt erweiterte man und motzte auf. 16 Marvel-Helden stehen zur Wahl, darunter sogar Schweinebacken wie Toad oder Juggernaut. Jede Figur verfügt über rund zehn Spezialfähigkeiten. Da sich diese nach Belieben verbinden lassen, ergibt das nach Berechnungen der Entwickler über 1.000 Spezial-Combos. Diese Zerstörungskraft setzen Sie gegen hundert verschiedene Gegnertypen ein. Glücklicherweise verhalten sich die Feinde dank überarbeiteter künstlicher Intelligenz annehmbar



clever. Die Entwickler legten zudem Wert darauf, dass *Rise of Apocalypse* in Sachen Leveldesign erheblich mehr Abwechslung bietet. 1. Die Umgebungen unterscheiden sich thematisch sehr voneinander. Es gibt futuristische Fabriken, Labors, ägyptische Grabkammern und Schneelandschaften am Südpol, um nur einige zu nennen. 2. Sie können viel mehr Gebäude und Objekte innerhalb der Levels zerstören. 3. Hauen Sie alles zu Klump, steigen ihre Chancen, versteckte Geheimgänge, Spielabschnitte und Boni zu entdecken. Und wer allein keinen Bock hat, macht mit bis zu drei Mitspielern die Mehrspieler-Modi unsicher. Sechs sind es an der Zahl, darunter sowohl Koop- als auch Jeder-gegen-Jeden-Varianten. Sie sehen, *X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse* wird eine spaßige Angelegenheit. Aber von Raven-Software (*Jedi Knight, Soldier of Fortune*) haben wir ja auch nichts Geringeres erwartet.

AHMET ISCITÜRK

X-MEN LEGENDS 2

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Raven-Software/Activision
FERTIG ZU: 85 %
ERSCHEINT: Oktober 2005
VERGLEICHBAR: Freedom Force
INTERNET: www.x-men-legends.com

KOMMENTAR

AHMET ISCITÜRK



Ich bin kein Fan von Comics und so geht mir nicht gleich die Hose auf, bloß weil ein Marvel-Lizenzspiel auf den Markt kommt. Das Konsolens-exklusive erste *X-Men Legends* fand ich aber geil, da die Spielmechanik mehr bot als das übliche „Renne durch die Gegend und hau allen Zipfelklatschern aufs Maul“. Teil 2 soll sogar noch eins drauflegen! Und wenn das keine leeren Versprechungen sind, steht uns eine echte Spielspaßgranate ins Haus. Vor allem die Mehrspieler-Modi sind es, die mein Herz vor lauter Vorfreude zum Erzittern bringen. So glücklich habe ich mich das letzte Mal gefühlt, als McDonald's einst den Royal TS in die reguläre Speisekarte aufnahm.

rondomedia

rondomedia präsentiert:



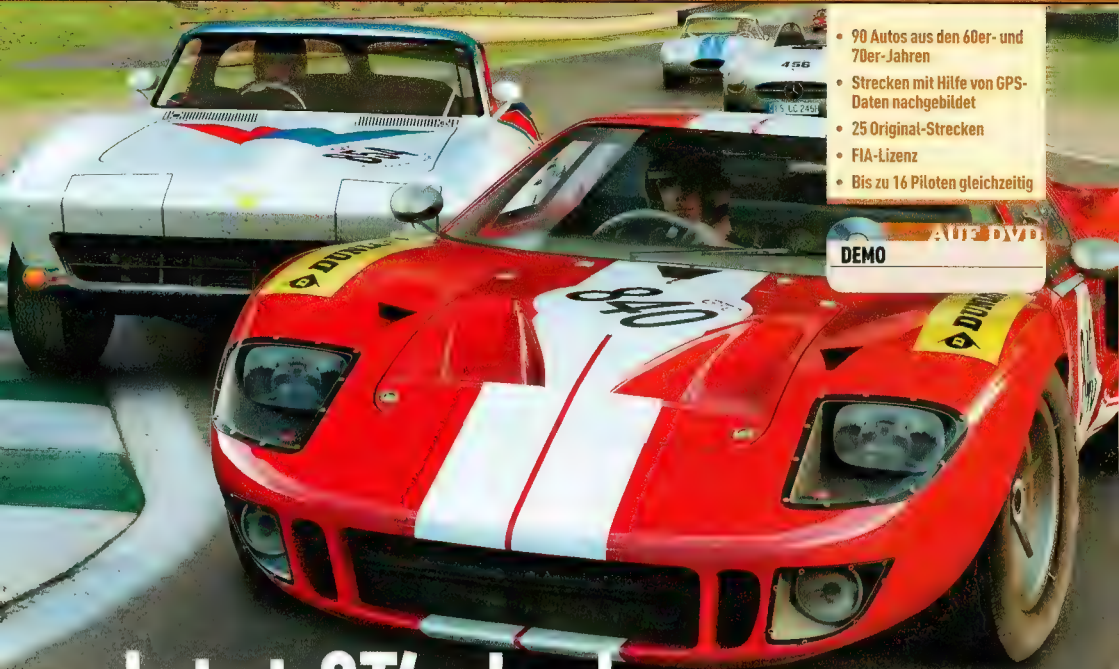
ab 17.8.2005
im Handel!

Bereits
erhältlich:

14,99 €*

* unverbindliche Preisempfehlung





- 90 Autos aus den 60er- und 70er-Jahren
- Strecken mit Hilfe von GPS-Daten nachgebildet
- 25 Original-Strecken
- FIA-Lizenz
- Bis zu 16 Piloten gleichzeitig

DEMO

AUF DVD

Jetzt GT's los!

»Bei Unterhosen peinlich: Mittelstreifen.«

Realismus-Fans kommen bei GT Legends und auf ihre Kosten. Dennoch haben die Fahrer von Strife eine Einsteigerhülfe eingebaut, um auch normalen Zockern das ultimative Rennspiel-Erlebnis zu bieten.

Simbin ist ein junges Entwicklerteam aus Schweden. Bevor die Typen eine professionelle Spieleschmiede gründeten, trieben sich viele Mitarbeiter in der Modderszene herum und sammelten Erfahrungen. Deshalb ist es mehr als beachtlich, dass bereits *GTR*, das erste Produkt der Spielemacher, bei der Zockergemeinde für genauso große Augen sorgte wie das erste Nimmerchen bei Patrick Lindner. Eine solch authentische Atmosphäre und so viele Tuning-Möglichkeiten gab es bis dato bei keinem anderen Titel. Doch die Sache hat einen Haken: Wegen der enormen Realitätsnähe und den professionellen Statistiken pfeffert manch Durchschnittsspieler das Lenkrad nach kurzer Zeit überfordert in die Ecke. Das ist bei *GT Legends* anders.

DIR WERDE ICH HELFEN!

„Wir haben *GTL* so gestaltet, dass sich sowohl Hardcore-Zocker als auch normale Spieler angesprochen fühlen“, sagt Rod Chong, Chef-Designer und Produzent. Und der Mann hat Recht! Bereits bei den ersten Testrunden fällt uns auf, dass nicht jeder kleine Fahrfehler zwangsläufig einen Ausflug in die Prärie nach sich zieht. Während bei *GTR* ein zu euphorisch durchgetretenes Gaspedal sofort einen Dreher nach sich zieht, quiet-schen bei *GTL* die Reifen und im schlimmsten Fall bricht der Wagen aus. Abgebrühte Fahrer fangen einen ungewollt eingelegten Schleudergang allerdings locker ab. Bei *GTL* gibt es nämlich zahlreiche Optionen, die das Rennleben um einiges leichter machen. ABS, Traktionskontrolle und andere Unterstützungen er-

möglichen eine geruhsame Eingewöhnungsphase. Wer nach einiger Zeit gnadenlos durch die Kurven brettet und die Leitplanke so gut wie gar nicht mehr küsst, schaltet die Dinger ab. Ohne diese Helferchen macht *GTL* nämlich richtig viel Spaß und echte Männer brauchen solchen Schnickschnack eh nicht. Oder?

OLDIE-PARADE

Bei *GT Legends* dreht sich alles um klassische PS-Protze aus den 60er- und 70er-Jahren. Unter den rund 90 Autos befinden sich Perlen wie Ford Falcon, AC Cobra, Ferrari 275GTB/C und Lotus Cortina. Damit die Qual der Wahl nicht ernsthafte Hirnschäden nach sich zieht, bekommt man im Karriere-Modus anfangs nur zwei Mühlen vor die Nase gesetzt: Einen Mini Cooper und

einen Ford Cortina GT. „Diese kleinen Biester sind perfekt für die ersten Trainingläufe. Außerdem lernt der Spieler ganz nebenbei die Kunst des Driftens, die man für die anspruchsvolleren 60er-GT und die Feuer speienden 70er-Maschinen beherrschen sollte“, erklärt Chong. Ja, Sie schlittern bei *GTL*, was das Zeug hält. In den guten alten Zeiten bestand eine gute Kurventechnik nämlich darin, querstehend durch Biegungen zu heizen, um den Wagen rechtzeitig vor Kurvenausgang wieder stabil auszurichten. Allein das verleiht dem Titel einen Arcadehauch, der dem simulationslastigen Spielverlauf sehr gut tut. Außerdem machen die Rutschpartien die Rennen dynamischer und actionreicher. Wer den Dreh raus hat, gibt das Joypad – besser ist ein Lenkrad – nicht



INTERVIEW

DAS IST DER VOLLE ADRENALINSCHUB!



»Modern: Übergrader
Schönheitsfleck.«

Bald ist es so weit und Simbin bläst eine neue Simulationsrakete in den Spielhimmel. Grund genug, um bei Simbins Chef-Designer und Produzent Rod Chong (Foto links) nachzufragen.

REACTION Der extreme Realitätsgehalt machte GTL zu einem „Freak-Title“. War das zu viel für Zocker oder warum ist GTL etwas erschreckt?
ROD CHONG: Unsere Liebe zur Simulation ist stark wie immer. In der Realität ist es leichter, ein Auto von 1960 zu meistern als eine moderne GT-Karre mit all ihren Tücken. Das hat viel mit den Reifen zu tun, die früher mehr Fahrfehler verziehen haben. Mit den alten Karren endete eine Rutschpartie nicht gleich in den Leitplanken, die waren sogar notwendig. Gute Fahrer schlitterten absichtlich um die Kurven und sparten wertvolle Zeit. Deshalb macht GT Legends so viel Spaß. Außerdem geben wir dem Spieler bei GTL eine kleine Starthilfe: Zu Beginn hat man zwei harmlose Wagen, einen Mini Cooper und einen Ford Cortina. Hat man sich an die beiden Schritten gewöhnt, kommt man auch mit den größeren 60er-GT-Autos klar.

REACTION Was gefällt Ihnen bei GT Legends am besten?

ROD CHONG: Oh, es gibt viele Dinge, die mir unglaublich gut gefallen. Momentan stehe ich am

meisten auf die 60er-Touring-Cars im Mehrspieler-Modus. Einige Autos sind sehr schnell, haben in den Kurven aber Probleme oder andersherum. Dadurch kommen völlig verrückte Rennen zustande, bei denen sich die Teilnehmer ständig überholen. Manchmal fährt man eine ganze Runde Seite an Seite und versucht, sich von der Straße zu rempeln. Das ist der volle Adrenalinschub.

REACTION Wie viele Autos und Strecken gibt es?

ROD CHONG: Wir haben 28 klassische Rennwagen nachgebildet. Da es von jedem Oldtimer mehrere Varianten gibt, kommen wir auf etwa 90 Stück. Im Einzelspieler-Modus treten bis zu 36 Autos gleichzeitig gegeneinander an, im Mehrspieler-Modus sind es stolze 16. Es gibt elf Haupt-Rennstrecken, die ebenfalls Variationen aufweisen. Insgesamt gibt es über 25 Kurse.

REACTION Arbeitet Simbin noch an einem anderen Titel?

ROD CHONG: Das darf ich nicht sagen ...

REACTION Wie viele Stunden braucht man, um den Einzelspieler-Modus durchzuspielen?
ROD CHONG: Voraussichtlich 20-40 Stunden. Dabei kommt es darauf an, ob der Spieler Qualifying- und Trainings-Läufe absolviert oder nicht.

REACTION Haben Sie einen Lieblingstwitch?

ROD CHONG: Hmm ... gut: Ein Mann sitzt in einer Bar und entdeckt eine attraktive, junge Frau. Schon etwas angetrunken, macht sich der Typ an die Lady heran. „Wie ist Ihr Name, schöne Frau?“, fragt er. „Carmen“, antwortet die Halde. Um die Konversation am Laufen zu halten, fragt er etwas unbeholden nach: „Warum Carmen?“ Sie antwortet: „Wissen Sie, ich liebe mein Auto (engl.: Car) und Männer (engl.: Men). Und wie heißen Sie?“. Nach einer kurzen Pause antwortet er: „Mein Name ist Beerruck!“ Arrrrh ... Okay, so toll war der nicht. Ich habe wirklich genug zu tun und für so einen Unsinn eigentlich gar keine Zeit.

REACTION MUHAHAHAHA!

mehr freiwillig aus den Händen. Suchtkandidaten nehmen sich also in Acht.

EINSTELLUNGSTEST

Wer bei GTL Erfolg haben will, braucht vor allem eins: Zeit. Vor jeder Rennveranstaltung gibt es die komplette Qualifying-Dröhnung in Echtzeit. Von der Garage aus können Sie die Konkurrenz dabei beobachten, wie sie sich um die besten Startplätze balgt. Dann rollen Sie im richtigen Moment ganz cool auf den Asphalt ... Wenn Sie merken, dass Ihr Wagen noch nicht richtig auf der Straße liegt oder sonst irgendwelche Zicken macht, kehren Sie per Tastendruck in die Box zurück und justieren die Einstellungen. Hier zeigt sich Simbin gewohnt detailverliebt. Was man im Tuningmenü alles einstellen und auswerten kann,

lässt manch kleinen realen Rennstall vor Neid erblassen. Egal ob Reifendruck, Aufhängung, Sitzposition oder Tankfüllung – bei GTL haben Sie die volle Kontrolle.

WAS'UN BLECH

Dank der verwendeten FIA-Lizenz handelt es sich bei allen Autos um Originale. Die Kollegen von Simbin haben sich anscheinend so arg in die Optik der Oldtimer verliebt, dass sie Schäden nur ungern zulassen und sogar ein ordentlicher Abflug gegen eine Absperrmauer meist nur ein paar Kratzer nach sich zieht. Gut, die alten Karren waren aus solidem Blech, dennoch sollte sich eine fette Kollision etwas mehr auf das Fahrverhalten auswirken. Nach eigenen Aussagen arbeiten die Entwickler bis zum Erscheinungstermin noch daran.

WETTERUNABHÄNGIG

Bei der Gestaltung der Pisten werteten die Macher wie schon beim Vorgänger GPS-Daten und Satellitenbilder aus, um den Streckenverlauf bis auf den Quadratmeter genau nachzubilden. Fanherzen machen einen Sprung, wenn ihr Bolide über den kaum von der Realität zu unterscheidenden Nürburgring oder den berühmten schwedischen Anderstorp-Kurs flitzt. Wer will, kann das Ganze auch bei Nacht genießen. Aufgrund der eingeschränkten Sicht ist das jedoch nur Profis zu empfehlen. Regen gibt es bei GTL übrigens nicht. „Wenn es geschüttet hat, sind die Rennen früher ausgefallen, denn nasse Fahrbahnen waren zu riskant“, erläutert Chong. Deshalb ist GT Legends aber noch lange kein Spiel für Schönwetterfahrer.

RALPH WOLLNER

GT LEGENDS

GENRE: Rennsimulation
ENTWICKLER: Simbin/Otazel
FERTIG ZU: 90%
ERSCHEINT: Oktober 2005
VERGLEICHBAR: GTL, DTM 2
INTERNET: www.gt-legends.com

KOMMENTAR

RALPH WOLLNER



Hab' ich's doch gewusst! Mit GT Legends steigt ein weiterer Stern am Rennspielhimmel empor. Gut, dass Simbin die Liebe zur Simulation nicht verloren hat. Durch die Fahrhilfen macht das Spiel aber auch Arcade-Anhängern Laune. Den Mehrspieler-Modus konnten wir bei der uns vorliegenden Version noch nicht testen, aber laut Herstellerinformationen fahren hier bis zu 16 Speed-Nasen gleichzeitig um die Wette. Da bewiese ich Herrn Ciszewski mal wieder, dass er es nicht draufhat.



»Hier sehen Sie eine Kreuzung aus Asphalt und Beton. Obendrauf steht eine Spinne. Nehe.«

Spinnenfeind!

Im Oktober kommt **SERIOUS SAM 2** in die Läden! Nach über drei Jahren Abstinenz packt Herr Stone dann wieder die Wummen aus. Wir haben bereits reingeschaut.

Dauerfeuer-Action ohne Schnörkel. Woran denkt man bei dem Satz zuerst? An *Serious Sam*. Erst danach kommen uns *Will Rock* oder *Painkiller* in den Sinn. So geht es nicht nur uns, denn schließlich hat der gute Sam Stone ja seit seiner Geburt jede Menge Fans um sich geschart und mit denen freuen wir uns jetzt auf die Veröffentlichung des „echten“ zweiten Teils. Eine Zusatzinformation: *The Second Encounter*, das im April 2002 erschien, war quasi eine Art *Serious Sam 1,5*. Das nur am Rande, weil dieses Phänomen bei einigen Leuten für Verwirrung sorgte.

UNTER PALMEN

Nackte Fakten: Der Einzelspieler-Modus besteht aus sieben Kapiteln, aufgeteilt in 42 Levels. Jedes Kapitel bietet optisch ein anderes Thema. Mal ist es ein Südsee-Paradies, eine futuristische Metropole oder Vulkanlandschaften. Sie hantieren mit insgesamt 14 verschiedenen Waffen, blasen über 40 neue Ggnerarten um und rauschen sogar in ausgefallenen Fahrzeugen durch die Gegend. Spielerisch bleibt fast alles beim Alten. Das Ganze ist nach wie vor ein unkomplizierter Fun-Shooter, nur der Story-Anteil ist diesmal hö-

her. Unser spielerischer Eindruck: Hier fliegt nicht nur die Kuh, sondern so ziemlich alles. Sich mit der Säge durch eine Horde fetter Kalkleiten zu mähen, während im Hintergrund freundlich gesinnte Gnome Rückendeckung geben, hat was für sich. Die knuddeligen Gnome gleich mitzukillern, weil ihre Hilfe absolut nichts bringt, ist noch lustiger. Es ist der Hammer, was Croteam an wahnwitzigen Einfällen aus dem Ärmel schüttelt. Allein die Idee mit dem schwulen englischen Drachen Cecil, der als Bossgegner fungiert, verdient mehrere Orden. Die Vorabfassung offenbart aber auch eine alte Schwäche der Reihe. Zwar stellt *Serious Sam 2* eine willkommene Abwechslung zur Taktik-Schleicher-Shooter-Flut dar, doch manchem Spieler dürfte das hirnlose Geballer auf Dauer zu anspruchslos sein. Eine Frage des persönlichen Geschmacks. Wie dem auch sei: Den Titel „Abgedrehtester Shooter des Jahres“ hat *Serious Sam 2* schon jetzt ganz eindeutig im Visier.

AHMET ISÇITÜRK

SERIOUS SAM 2

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Croteam/Take 2
FERTIG ZU: 90%
ERSCHEINT: 14. Oktober 2005
VERGLEICHBAR: Will Rock, Painkiller
INTERNET: www.seriousgam2.com

KOMMENTAR

AHMET ISÇITÜRK



Kommentar-Kästen sind für mich immer mehr ein Beichtstuhl. Auch in diesem Fall muss ich etwas Geheimnisvolles gestehen: Ich habe *Serious Sam* immer gemiedern, weil ich von Dauerfeuer-Kunterbunt-Action Kopfschmerzen kriege. Ja, selbst *Duke Nukem*-Spiele mochte ich nie. Also habe ich mich eher widerwillig an diesen Artikel gemacht und die Vorabfassung von *Serious Sam 2* gezockt. Und siehe da: Die Skepsis ist der Begeisterung gewichen. Ob es an dem ganz eigenen Charme der Charaktere und Gegnerschaften liegt? Sind es die ausgefallenen Waffen? Liegt es an den adrenalinfördernden Gemetzeln, die bei mir dieses „Kommt nur alte zu mir, ihr Penner, ich mache euch alle platt“-Gefühl erzeugen? Es ist wohl eine Mischung von allem. Her damit!



»Tüten für Mr. Vinyl-Junkies.«



»Hilft nicht nur gegen Renner. Grek-Spie.«



Für Anleger

Es ist soweit: CALL OF DUTY 2 naht mit Riesenschritten. Direkt von der Front erreichen uns neue Bilder und Informationen.

Das südkalifornische Entwicklerteam Infinity Ward ist beileibe keine unbekannte Truppe. Mit *Medal of Honor: Pacific Assault* bescherten sie der PC-Gemeinde einen Titel, der wahre Begeisterungstürme auslöste. Damals hieß die Truppe allerdings noch 2015. Nach dem umwerfenden Erfolg gründeten die Hauptverantwortlichen und ein großer Teil des Teams Infinity Ward und setzten mit *Call of Duty* noch einen drauf. Die Bande zeigt weiter Mut zur Veränderung und bietet im Nachfolger zahlreiche Neuerungen. „Die Level sind riesengroß und zusammenhängende Regionen“, erläutert Chefdesigner Zied Rieke. Der Spieler gewinnt dadurch eine immense Freiheit. Wollen Sie beispielsweise eine gegnerische Stellung einnehmen, liegt es an Ihnen, ob Sie mit Pauken und Trompeten einen Frontalangriff starten, sich weitläufig in das Lager schleichen und heim-

lich aufräumen oder die Besatzung aus der Distanz mit dem Scharfschützengewehr bearbeiten, bis Sie über den kläglichsten Rest herfallen. Die Wahl der Qual liegt ganz bei Ihnen.

VIER GEWINNT!

Auf Seiten der bösen Deutschen greifen Sie nicht zur Waffe. Dafür agieren Sie als Russe, Ami und Engländer gleich an mehreren Fronten. Unter anderem ballern Sie sich durch Nordafrika und das kalte Russland. Auch ein Strandbesuch am Omaha-Beach ist drin. Da Soldaten sich bekanntlich nicht zerteilen können, schlüpfen Sie in die Haut von vier Kämpfern. Dabei soll es Ihnen nach einigen Missionen freigestellt sein, für welchen Charakter Sie sich als nächstes entscheiden. Somit würde die Hintergrundgeschichte auch nicht linear verlaufen, sondern sich nach der Vorgehensweise des Spielers richten. Versprechen über Versprechen ...

ALTER SCHLAUMEIER

Die Programmierer säbeln ordentlich an den Innereien von *Call of Duty 2* herum. So will man dem Zweiten-Weltkrieg-Spektakel eine noch realistischere künstliche Intelligenz verpassen. Computergesteuerte Akteure rufen sich Befehle zu und befolgen diese auch. Außerdem gibt es keine gescripteten Laufwege der Computerburschen – bei jedem neuen Waffengang entscheiden sich die Kerle für andere Wege und Vorgehensweisen. Das steigert die Motivation, das Abenteuer noch einmal durchzuspielen, natürlich gewaltig. Ein weiterer Appetithappen sind die angekündigten 15 neuen Wummen, die allesamt genau wie ihre Original-Vorlagen klingen. Und wenn ein Freund oder Feind beim Ableben seine Kanone verliert, können Sie damit Ihr Repertoire erweitern. Mann, das klingt fast zu schön, um wahr zu sein!

RALPH WOLLNER



»Achtung, amerikanische Panzer haben häufig Probleme bei der Landung.«



»Im Hintergrund: Avril's Lawine.«

CALL OF DUTY 2

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Infinity Ward/Activision
FERTIG ZU: 80%
ERSCHEINT: Ende 2005
VERGLEICHBAR: *Medal of Honor: Pacific Assault*
INTERNET: www.callofduty.com

KOMMENTAR

RALPH WOLLNER



Wow! Die Entwickler Infinity Ward nehmen den Mund genauso voll wie Monica Lewinsky. Und das will was heißen. Bereits auf der E3 bereitete mir die Präsentation von *Call of Duty 2* eine schlaflose Nacht. Einfach unfassbar, wie gut der Titel jetzt schon aussieht. Und bis Ende des Jahres bleibt viel Zeit, um den Kracher noch fetter zu machen. Ach ja: Erwähnte ich schon, dass sich während der Levels sogar das Wetter ändert? Sandstürme und Schneetreiben sind nur einige Hindernisse, mit denen Sie zu kämpfen haben. Ab und zu soll es auch wie aus Kübeln schütten. Genau wie in diesem verdammten Sommer.

TEST

Es ist alles Gold, was glänzt
EARTH 2160 ist, wie schon die Vorgänger, ein hervorragendes Spiel. Und noch viel besser mit unserem Gold Upgrade.

Echtzeit-Strategie | Wir haben es den Entwicklern ja gleich gesagt: Die Zwischensequenzen sind öde und bei der Sprachausgabe schlafen uns die Füße ein. Während solche Rufe in der Regel ungehört verhallen, reagierte Zuxxex sofort. Bereits zum Verkaufsstart war das so genannte „Gold Upgrade“ fertig. Das brachte neue Zwischensequenzen, Direktforschung und die allgegenwärtige deutsche Stimme von Bruce Willis, Manfred Lehmann, als Major Falkner. Auf unserer DVD finden Sie die 184 Megabyte starke aktuelle Version 1.3 dieser Erweiterung. Mit neuer Benutzeroberfläche und Formationen.

JOACHIM HESSE

Info: www.earth2160.com


„Wir brauchen keine Bugs, das ist Earth und nicht Starship Troopers.“

»Das kommt davon, wenn man den Autopilot aktiviert.«



Sprung in der Schüssel

Ein Patch sollte Fehler beheben und keine neuen produzieren. Das gilt erst recht bei **BATTLEFIELD 2**.

Mehrspieler-Shooter | Machen wir uns nichts vor: Der Patch auf Version 1.01 war alles in allem ein großer Griff ins stille Örtchen. Er behob zwar zahlreiche Fehler, riss aber gleichzeitig neue Lücken auf. Deshalb zog Electronic Arts den Patch kurzerhand aus dem Verkehr und schob Version 1.02 nach (auf der Heft-DVD). Die ist zwar auch noch nicht perfekt, aber beendet zumindest die neu verursachten Browser- und Speicherprobleme. Version 1.03 ist bereits in Arbeit. Vermutlich deshalb war Entwickler Dice nicht bereit, zu unseren Fragen bezüglich der „Ranked Server“ Stellung zu nehmen. Einige Clans boykottieren diese kostenpflichtige Server, da sie zu teuer seien: Um alle Waffen im Spiel freizuschalten, sind nämlich rund 7.000 Spielstunden vonnöten!

JOACHIM HESSE

Info: www.battlefield2.com

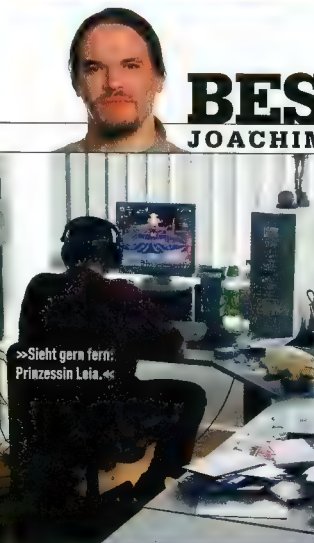
BESSERWISSE

JOACHIM HESSE ÜBER EINE BESONDERE SPIELART

Verbieten sollte man das!

Ein neuer Gesetzesentwurf der chinesischen Regierung sieht vor, Minderjährigen gewalthaltige Online-Rollenspiele zu verbieten. Das berichten diverse Internetseiten. Ich finde, das ist eine große Schweinerei! So geht es nun wirklich nicht! Wenn Online-Rollenspiele verboten werden sollen, dann bitte schön für alle und nicht nur in China! Diese Spiele sind Teufelswerk. Ich selbst sah schon gestandene Männer stundenlang gegen die Wand schwimmen („Das erhöht meinen Skill!“), ihre Arbeit und Familien vernachlässigen oder hörte sie in spontan gebildeten Selbsthilfegruppen in einer MMORPG*-Geheimsprache brabbeln („Wir hatten gestern einen Pick-up-Raid und sind fünfmal bei Magmadar gewippt. Und vorher hat Lucie wieder mal Hunter-Epics gedroppt und blabla ...“). Dagegen sollte Günther „Spiele dieser

Macht sind mit meinen vom christlichen Glauben geprägten Wertvorstellungen unvereinbar“ Beckstein mal was unternehmen. Auf, auf! Mit *Counter-Strike* lässt sich doch längst kein Blumentopf mehr gewinnen, nachdem jeder geschallt hat, wie harmlos der Shooter in Wirklichkeit ist. Aber es ist wirklich kein Wunder, falls wegen des Rollenspielkrams in absehbarer Zeit mal ein Schütter Amok läuft. Ich kann mir schon ausmalen, wie gerade ein Bub dem Rollenspiel-Geschwätz eines Elternteils lauscht und bereits sozialethisch desorientiert auf eine Zugfahrkarte nach Erfurt spart. Aber Spaß beiseite: Online-Rollenspiele sind natürlich cool. Trotzdem bin ich froh, seinerzeit nicht dem Online-Rollenwahn verfallen zu sein. Der mag eine Weile Freude machen, aber spätestens nach ein paar Wochen raubt einem der Kram wertvolle Zeit, die man besser mit neuen Actionspielen verbracht hätte. Oder mit Freunden.



REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie?

Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

Christian Bigge	Joachim Hesse	Ralph Wollner	Andreas Bertits	Ahmet Iscivirk	Marc Brahme	Lukasz Ciszewski	Harald Fränkel
SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & RENN-SPIELE, ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENN-SPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTION- UND NOCH MEHR ACTIONSPIELE	ADVENTURE & WISMS	MEHRSPIELER-SHOOTER & ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE
BET ON SOLDIERS							
Argh, noch zu viele Fehler. Dabei ist da mehr drin.	Sorry Leute, da würde ich lieber UT wieder auf.	Hätte ein bisschen mehr Entwicklungszeit vertragen.	Erinnert ein wenig an Running Man für Arme.	Ich schnall diese Weltgeschichte nicht!	Bin kein Lottospieler und warte auch nicht auf Soldaten.	Das werde ich schnell wieder vergessen.	Nix Besonderes, aber recht ordentlich.
DUNGEON SIEGE 2							
Diabolisch, jetzt mit Story. Unterhaltsam.	Knackig, nett und unkompliziert.	Reizt mich so gut wie gar nicht.	Endlich wieder ein gelbes Actionspiel-Rollenspiel!	Schön unkompliziert. Genau wie ich.	Cool, dass es endlich eine richtige Story gibt!	Rollenspieler können mich mal!	Wieder mal ein Zeitverschwäger. Schmil!
FAHRENHEIT							
Mit Längen, aber vielen netten Ideen.	Cooler Adventure-Ansatz. Macht Spaß!	Grossig und blutig. Da bin ich dabei!	Mal was Neues, wenn auch mit eilsamer Story.	Wirkt stellenweise gestreckt, wie schlechter Stoff!	Da fahr ich trotz Gamepad-Schwärzung drauf ab.	Lucas Kane hat's voll drauf!	Oh Gott, ein Adventure! Meee, lasst mal!
MOTO GP							
Gut, um Dampf abzulassen.	Mit Motorradspielen kann ich nichts mehr anfangen.	Einfaches Spielprinzip und super Umgang. Klasse!	Motorräder sind nicht wirklich mein Ding.	Ich hab selbst oft Feuerstahl!	Ich brauche vier Räder, um mich wohl zu fühlen.	Da lasse ich mich gern ritteln!	Och ja, für rechtzundig recht knuffig.
7 SINS							
Nee, das ist mir zu platte Erotik.	Witzig, witzig.	Ich liebe Schweinkram und Monetani Super!	Erinnert mich an mein frivoles Privatleben.	Etwas mehr Abwechslung und es wäre mein Spiel 2005.	Echter Sex in der Unkleide ist mir lieber.	Mix für einen überzeugten Katholiken wie mich.	Reichlich geschmacklos. Find ich gut!

Legende: ■■■■ = Genial, ■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■■ = Langweilig, ■ = A- & B

TESTPHILOSOPHIE SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.

91 - 100%

HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.



PC ACTION PRESTIP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.

81 - 90%

SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.

71 - 80%

GUT: Verliebte Menschen verzehren kleine Schwachen. Genre-Anhänger tun das auch.

61 - 70%

AUSREICHEND: Mittelfeldgeplankel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.

51 - 60%

MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.

41 - 50%

UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lieber essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

≤ 40%

UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lieber essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.



PC ACTION BETA-TEST
Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt kommen langsam in Schwung, weil anfangs Mitspieler fehlen oder die Server nicht laufen. Wir liefern Ihnen dennoch alle verfügbaren Informationen und ein tendenzielles Urteil zum Erstverkaufstag.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003

ACTION-ADVENTURE		
Baphomets Fluch 3	Revolution Softw.	02/2004
Splinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft	05/2005
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004

ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Sacred: Neue Auflage	Ascension	01/2005

ADVENTURE		
Clever & Smart	Alcachofa Soft	12/2004
Fahrenheit	Quantic Dreams	10/2005
Runaway	Pendulo Studios	12/2002

AUFBAU-STRATEGIE		
Age of Empires	Sierra	12/2002
Das achte Weltwunder	Fanatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005

ECHTZEIT-STRATEGIE		
DHR: Schacht am Mittelmeer	EA Games	01/2005
Earth 2160	Real Time Pump	08/2005
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003

EGO-SHOOTER		
Doom 3	id Software	10/2004
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004

FLUGSIMULATION		
Flight Simulator 2004	Microsoft	18/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
Pacific Fighters	Maddox Games	01/2005

MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Digital Illusions	08/2005
Counter-Strike Source	Valve	12/2004
Unreal Tournament 2004	Epic	05/2004

ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2005
Guild Wars	NC Soft	07/2005
World of Warcraft	Blizzard	02/2005

RENNSPIEL		
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Fall	Silverstyle Ent.	01/2005
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005

ROLLENSPIEL		
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Fall	Silverstyle Ent.	01/2005
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005

RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004

SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
X-2: Die Bedrohung	Egosoft	03/2004

SPORTMANAGER		
Anstalt 2005	Ascension	01/2005
Fußballmanager 2005	EA Sports	11/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004

SPORTSPIEL		
NBA Live 2005	EA Sports	01/2005
NHL 2005	EA Sports	11/2003
Pro Evolution Soccer 4	Konami	01/2005

TAKTIK-SHOOTER		
Conflict: Desert Storm 2	Pivotal Games/SCI	12/2003
Fall Spectrum Warrior	THQ	11/2004
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003

WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascension	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

- Hervorragende künstliche Intelligenz
- Atmosphärisch dichte Grusel-Stimmung
- Entschärfte deutsche Fassung
- Zeitlupenfunktion à la „Bullet Time“

»Nur für den Bruchteil einer Sekunde sichtbar: Feuerwerkskörper«

Pretty Wummen!



Dass Monoliths F.E.A.R. geil aussieht, hat sich mittlerweile sogar bis nach Hintertupfingen herumgesprochen. Besonders schick kommen die Waffen rüber – und das, was Sie mit den Ballermännern anrichten ...

AUF DVD
DEMO
NUR AUF AB-18-EDITION



»Hat nichts mit Bruce Springsteen zu tun: der Boss.«

Erfolgreiche Demo-Therapie

Abonnenten unserer Ab-18-Ausgabe haben es gut. Die finden nämlich die megafette F.E.A.R.-Demo auf unserem Datenträger.

Über 650 Megabyte für eine Spiele-Demo? Da bekommen selbst gestandene DSL-Profis Schweißperlen auf der Stirn! Dank unserem Ab-18-Silberling können Sie sich das mühsame Herunterladen aber sparen. So, nun zu den Fakten: Die Demo zeigt das Intro und die ersten Minuten des Spiels. Je nach Schwierigkeitsgrad und Vorgehensweise kann der Spaß zwischen zehn und 60 Minuten dauern. Netterweise finden sich in der Demo gleich zwei der coolsten Waffen: Die Nagel-Pistole und die Partikel-Waffe. Mit der einen nageln Sie Gegner sprichwörtlich fest und Letztere lässt von einem Feind nichts weiter übrig als das Skelett. Die Demo macht nicht nur einen Heidenspaß, sondern ist auch ein perfekter Indikator dafür, wie gut die Verkaufsversion auf Ihrer Mühle laufen wird. Wollen Sie wirklich alles aus F.E.A.R. herausholen, empfehlen wir Ihnen die Internetseite www.tweakguides.com/FEAR_2.html und unsere Tuning-Tipps auf Seite 146.



Vivendi-Produzent Rob Loftus beschreibt F.E.A.R. so: „Wir wollten ein filmreifes Spielerlebnis gestalten. Spektakuläre Action wie in *The Matrix* und das gruselige Element von *The Ring*.“ Klingt gut. Noch besser klingt das: Bei Vivendi Universal vor Ort hatten wir die Möglichkeit, F.E.A.R. (*First Encounter Assault and Recon*) ausführlich Probe zu spielen. Wir konnten unser Glück kaum fassen! Schon auf der diesjährigen E3 hat uns das Teil aus den Socken gehauen und wurde zum besten Actionspiel der

Messe gewählt. Bei unserer aktuellen Session beamte es uns dann völlig weg. Warum, lesen Sie auf den folgenden Seiten. Vorab noch eine kurze Info: Eine Spielspaß-Wertung vergeben wir noch nicht, denn nach wie vor konnten wir nur einen Teil des Spiels unter die Lupe nehmen. Zwar glauben wir nicht, dass die Qualität im späteren Spielverlauf noch großartig abnimmt, aber so lange uns keine komplette Version vorliegt, gibt es eben „nur“ einen Beta-Test. Aber das ist ja auch schon eine ganze Menge, nicht wahr?

ALTER FETTEL

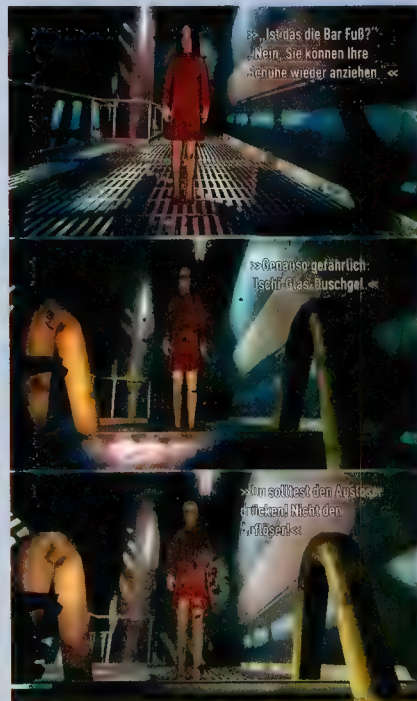
Paxton Fettel blickt entrückt in die Kamera. Der Typ spinnt, das erkennen wir auf Anhieb. Auffälligstes Indiz: Er hat gerade einen Typen leer gegelutscht und blickt mit blutverschmiertem Gesicht in die Kamera. Seine Augen wollen uns sagen: „Ich bring euch alle um und dann gehe ich tanzen!“ Er ist das Ergebnis eines geheimen Wissenschaftsprojekts namens Origin. Genetisch aufgemotzte Superkrieger waren das Ziel und Paxton Fettel sollte diese kraft seiner Gedanken kontrollieren. Dass der Typ im

schlimmsten Fall mal durchdrehen und die Klon-Krieger für fiese Zwecke nutzen könnte, wurde wohl nicht bedacht. Ein Beweis dafür, dass nicht nur unsere Bundesregierung total bescheuerte und zum Schettern verurteilte Projekte ankurbelt. Jedenfalls ist Herr Fettel tatsächlich durchgeknallt und sorgt nun mit seiner Klon-Armee für Terror. Hier kommen Sie ins Spiel, werter Leser. Sie sind nämlich ein neues Mitglied der Spezialeinheit, die dem Psycho-Menschenfresser die Ohren lang ziehen soll. Die perfekte Aufgabe für einen

Schock around the Clock

Neben den nervenaufreibenden Schusswechseln sind es die filmreifen Schockmomente, die das Blut gefrieren lassen.

Immer wieder streuen die Entwickler gescriptete (vorberechnete) Gruselsequenzen ein. Das geschieht manchmal so subtil, dass man es beinahe nur unterbewusst wahrnimmt. Beispiel: Sie laufen durch einen schummrigen Gang. Hm, wieso ist da eigentlich neben Ihrem noch ein anderer Schatten? Sie drehen sich ängstlich um, doch da ist nichts. Der zweite Schatten ist natürlich verschwunden. Nur Einbildung? Als Sie eine Leiter hinaufsteigen, steht plötzlich ein kleines Mädchen vor Ihnen, nur um im nächsten Augenblick zu Staub zu zerfallen. Zeit, die Unterhose zu wechseln ...





»Beamte liegen immer auf der faulen Haut.«



»Links: Frank A. Impotente in Lola brennt.«



»Räder geklaut: Geländewagen.«

Anfänger! Ja, Ihren Berufsberater verfluchen Sie für immer.

ANGST ESSEN SEELE AUF

Sie schleichen durch ein runtergekommenes Gebäude. Im Hintergrund sind komische Geräusche zu vernehmen. Sie hören Schritte. Der Lichtkegel Ihrer Taschenlampe tanzt durchs Dunkel, doch keine Spur von Fettel. Ist da nicht ein kleines Mädchen um die Ecke gehuscht? Ab jetzt dürfen Sie Angst bekommen. Die Kleine heißt übrigens Alma und läuft Ihnen noch häufiger über den Weg. Gern spaziert sie an der Decke entlang

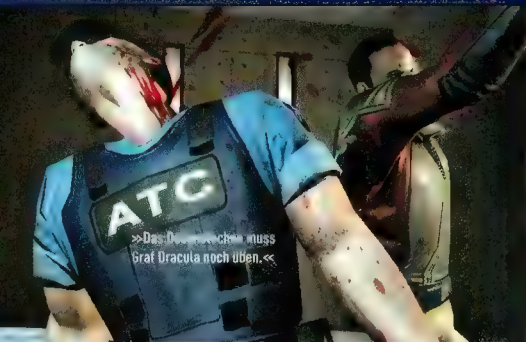
und zerreißt Menschenleiber durch Psychokinese (mentale Beeinflussung). Außerdem scheint Alma wesentlichen Einfluss auf Paxton Fettel zu haben. Die Frage ist: Bildet sich unsere Spielfigur die Begegnungen mit dem fiesem Schweine-Mädchen nur ein oder passieren diese albraumhaften Dinge wirklich? Diese „Visionen“ sind schließlich ein wesentliches Element von F.E.A.R. So wie die Traumsequenzen in *Max Payne*, aber glücklicherweise nicht so langweilig. Wir löschten die Entwickler, aber Almas Geheimnis und die

wahren Beweggründe Paxton Fettels verriet man uns noch nicht. Gemein! Wo wir bei den Gemeinheiten sind: Zwar sieht man am laufenden Band zerdrückte Körper und virtuelle Blutfontänen, doch den wahren Schrecken erzeugen die F.E.A.R.-Macher auf subtilere Art. Schatten, die vorbeihuschen, angsteinflößendes Geschrei und Gequietsche, Gestalten, die sich in Luft auflösen. Und dann dieses geheimnisvolle Flüstern: „Sie haben es verdient, zu sterben ...“ Ohne als Weicheier dastehen zu wollen, geben wir zu, dass

wir uns mehrmals wirklich beinahe in die Hose machten.

ZENSURREALISMUS

Zwar ist noch nicht sicher, was in der deutschen Version alles fehlen wird, aber eines ist sicher: Die Springbrunnen-Blutfontänen werden auf jeden Fall abgeschwächt. Körperteile dürfen sich hierzulande auch nicht mehr abschießen lassen. Gibt es wenigstens die Nailgun in der germanischen Version? Eine gute Frage, auf die wir keine Antwort erhielten. Spektakulär bleiben die Schießereien aber, denn schließlich sind



>>Das Ding hier muss
Graf Dracula noch üben.<<



>>www.betrunkene-dekorieren.de<<



>>Nicht schießen! Ich
habe meine Periode.<<

sie das Schönste an F.E.A.R. Putz fliegt von den Wänden, Funken sprühen, Gasleitungen entflammen, Gegenständen purzeln aus den Regalen, Feuerlöscher bersten, Möbel fallen um – unglaublich realistisch. Ganz phantastisch kommt das rüber, wenn Sie die Zeitlupefunktion aktivieren. Das geht aber nicht unendlich lange. Die so genannte „SlowMo-Leiste“ leert sich nach einigen Sekunden, doch glücklicherweise füllt sie sich auch wieder von selbst. In der Zeitlupe läuft nicht nur alles langsamer ab, sondern auch die Optik verändert

sich. Gegner wirken plötzlich schärfer, die Umgebung verwischt und wir erleben eine Art Tunnelblick. Auch der Ton reagiert, indem sämtliche Geräusche tiefer aus den Boxen wummern. Seien es nun Waffen- und Umgebungsklänge oder schreiende Gegner. Das ist Bullet Time de luxe!

HALT DIE WAFFEN!

Der Ideenreichtum der Entwickler hat sich auch auf die Wahl der Waffen ausgewirkt. Neben den üblichen Pistolen, Granaten und MGs dürfen Sie auf ganz besonders fette Wummen zugreifen. Da wäre

So spielt sich F.E.A.R.

Genauso wenig wie man eine Frau auf ihr Aussehen reduzieren kann, lässt sich ein Spiel auf drei Komponenten reduzieren. Wir wollen das an dieser Stelle trotzdem tun, denn auch wenn F.E.A.R. mit cooler Story und gruseligen Schockszenen brilliert, haben uns die folgenden drei Dinge besonders beeindruckt.



Künstliche Intelligenz

Die künstliche Intelligenz ist absolute Spitze. Das haben Sie sicherlich schon von vielen Spielen gelesen, aber F.E.A.R. steckt alles in die Tasche. Beispiel: Sie stehen vor einer Bude, durch das Fenster erkennen Sie zwei Feinde. Einer der Typen schießt das Fenster kaputt, hechtet hindurch, während der andere die Tür benutzt, um Sie zu flankieren. Sie nehmen ihn sofort unter Beschuss, er weicht zurück, wirft einen Getränkeautomaten um und geht dahinter in Deckung. Krass!

Kugelhagel

Was passiert normalerweise bei einer Computerspiel-Schießerei? Sie ballern auf eine Figur – geht der Schuss daneben, gibt es kleine Einschusslöcher. In

F.E.A.R. sprühen Funken, Rauchschwaden durchziehen die Szenerie, Putz fliegt von den Wänden. Kurz: Jede Kugel hinterlässt realistische Spuren und macht die verheerende Wirkung der Waffen deutlich. Das sieht man auch den Körpern der Opfer an, zumindest in der ungeschnittenen Version.



Physik-Engine

Auf eine Aktion folgt meistens eine Reaktion. In F.E.A.R. reagiert so ziemlich alles. In vielen Schießereien zerlegen Sie nicht nur Ihre Gegner, sondern fast die komplette Umgebung. So fegen Sie den gesamten Inhalt aus Regalen oder räumen Bürotische ab. Gibt es Schöneres, als mit der Bleispritze komplette Räume umzudekorieren? Hier fliegt wirklich die Kuh, und zwar physikalisch korrekt!

zum einen eben die Nailgun (Nagel-Pistole). Das fiese Ding verschießt in sehr schnellen Abständen fette Nägel. Eine Waffe, welche unsere Fantasie beflügelt. Plumpse Naturen tackern damit einfach Gegner an die Wand. Künstler werfen erst mal eine Granate, starten die Zeitlupe-Funktion und zimmern die Polygon-Körper künstlerisch an die entlegensten Orte, wie etwa die Decke. Faszinierend ist auch die Plasma-Waffe, die bei der Erstrnutzung für besonderes Staunen sorgte. „Aha, was ist denn das für ein fettes Teil? Damit kann man ja

extrem nahe heranzoomen! Ein futuristisches Scharfschützengewehr? Schießen wir doch mal auf den Typen da hinten ... Krass, da bleibt ja nur das Skelett übrig!“ Ja, Sie haben richtig gelesen. Mit dieser Waffe reicht ein Treffer, um von Ihrem Ziel nichts als das Knochengestüt übrig zu lassen. In F.E.A.R. setzen Sie Waffen zudem munitionsschonend im Nahkampf ein. Mit der so genannten Melee-Taste schlagen Sie kräftig mit dem Waffenkolben zu. Schleichen Sie sich von hinten un auffällig an einen Gegner heran, genügt so ein Treffer,

F.E.A.R.

VERGLEICH



KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

95%

Realistischer agierende Gegner gibt es in keinem anderen Ego-Shooter.

78%

Ballern am laufenden Band. Da fällt die einfach gestrickte KI kaum auf.

85%

Die Gegner-Intelligenz rangiert zwischen „okay“ und „sehr gut“.

GRAFIK

94%

Mann, sieht das geil aus! Detailreiche Optik mit genialen Effekten.

90%

Das Spiel von Licht und Schatten haut uns auch heute noch um.

91%

Grafisch ein absolutes Brett. Vor allem die Levels wirken sehr realistisch.



GRUSELFAKTOR

93%

Bedrohliche Atmosphäre und alpträumartige Sequenzen machen Angst!

92%

Nicht so subtil wie F.E.A.R., sorgt aber trotzdem für volle Hosen.

84%

Dichte Atmosphäre, die weniger auf Grusel als auf Spannung setzt.

WAFFEN

94%

Nicht nur die Nagel-Pistole ist jetzt schon ein echter Klassiker.

76%

Ein paar fettere und ausgefallene Waffen hätten nicht geschadet.

91%

Kann dank der innovativen Gravity-Gun definitiv mit F.E.A.R. mithalten.

70% 30% 90% 10% 50% 50%

SPIELEMENTE: GRÜN=Ballern, ROT=Donken

1.024 MB RAM

	Geforce FX 5200 Ultra	Geforce TI-4200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9600 XT	Radeon 9800 XT	Geforce 6600 GT	Radeon X800	Geforce 6800 GT	Radeon X800 XT
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 3.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

1.900 MHz 512 MByte RAM Geforce FX 5200 Ultra

2.500 MHz 1.024 MByte RAM Geforce Radeon X800

3.000 MHz 2.048 MByte RAM Geforce 6800 GT

2.048 MB RAM

	Geforce FX 5200 Ultra	Geforce TI-4200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9600 XT	Radeon 9800 XT	Geforce 6600 GT	Radeon X800	Geforce 6800 GT	Radeon X800 XT
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 3.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einstiegsfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Maus kabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITTSSPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KAUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER

LEISTUNGSMERKMALE

Um die F.E.A.R.-Demo mit optimaler Optik, einer Auflösung von 1.024x768 und allen Vorzügen der Havok-Physik-Engine zu zocken, brauchen Sie mindestens eine Drei-Gigahertz-CPU, eine Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT (256 Megabyte RAM) und 2.048 Megabyte Arbeitsspeicher. Für DirectX-8-Karten wie eine Geforce4 Ti-4200 gibt es zwar einen Fallback-Modus, die Spielgrafik ist dann aber klar schlechter.

PRO & CONTRA

- + Saufete Waffen
- + Dichte Grusel-Atmosphäre
- + Hervorragende KI
- + Cooles Charakter-Design
- + Durchdrachte Level-Architektur
- + Stimmungsvolle Licht- und Schatten-Spielereien
- + Beeindruckende Grafik
- + Effektvolle Feuergefechte
- + Bullet Time
- Genialer Soundtrack
- Taschenlampe, die nach einer Minute ausgeht
- Sehr hohe Hardware-Anforderungen
- Deutsche Version geschnitten

um das Opfer ins Reich der Träume zu schicken. Betätigen Sie die Melee-Taste im Sprung, führt Ihr Alter Ego einen Sprung-Kick aus. Es ist sogar möglich, in Gegner „hineinzurutschen“, wodurch man im Idealfall mehrere Typen gleichzeitig von den Füßen fegt. Kombiniert man alle Angriffsmöglichkeiten, entsteht ein abwechslungsreiches Spielgefühl und genau das macht den besonderen Reiz von F.E.A.R. aus.

KI-WUNDER

Die künstliche Intelligenz der Nichtspielercharaktere ist erstaunlich. Ihre Gegner scheinen genauso Angst vor dem Exitus zu haben wie Sie und deshalb kämpfen die KI-Feinde erbittert um ihr virtuelles Leben. Sie werfen Möbelstücke oder andere Objekte um und nutzen diese als Deckung. Sie eröffnen Sperrfeuer, um den Spieler festzunageln, während eine andere Gruppe sich von hinten heranspierscht. Spielen Sie einen Abschnitt mehrmals, verhalten sich die Typen übrigens jedes Mal anders – stets auf die Aktionen des Spielers reagierend. Damit kommen wir zu einer weiteren Stärke von F.E.A.R. Man zwingt Sie nicht, zu schleichen, Nahkampfmanöver zu nutzen oder an jeder Mauer vorsichtig um die Ecke zu lugen. Fast alle Levels bieten unterschiedliche Routen, die auf verschiedene Spielweisen ausgelegt schienen. Rambos zocken auf leichter Schwierigkeitsstufe, ballern drauflos. Stealth-Freaks spielen auf „Schwer“ und kämpfen sich mit Bedacht durch F.E.A.R.

FÜRCHTERLICH GUT

Neben üblichen Mehrspieler-Modi wie Deathmatch fällt der Zeitlupe-Modus besonders auf. Wer entsprechendes Gerät einsammelt, verlangsamt die Zeit für Mitspieler, bewegt sich selbst aber schneller. Zur Strafe erscheint ein Symbol über dem Schädel, das auch durch Wände zu sehen ist. Die verlangsamen Gegner wissen also, wo sich der Zeitlupe-Erzeuger befindet. Ein Heidenpaß! Kommen wir zu den negativen Dingen. Eine Sache, die uns nervte: Die Energie Ihrer Taschenlampe sinkt schnell. Bis sich das Ding wieder auflädt, sind Sie gezwungen, in



»Verdammt, die Lametta-Maschine ist kaputt!«



»Beschnitten. Elefant.«



»Wieder ange-agt. Sahlos mit Schulterpolstein.«

der Dunkelheit herumzuirren und manche Abschnitte sind halt stockfinster. Sicherlich ein Spannungselement, aber unlogisch, dass ein Elite-Mega-Team seine Taschenlampen-Akkus im südjemenitischen Import-Export-Shop einzukaufen scheint. Was uns auch auffiel: die Hardware-Anforderungen sind immer noch sauhoch. Bisher hieß es ja: „Wenn bei Ihnen *Half-Life 2* lief, dann läuft *F.E.A.R.* auch!“ Die Realität sieht eher so aus: „Wenn *Half-Life 2* in voller Detailstufe flüssig lief, dann läuft *F.E.A.R.* ganz ordentlich.“ Doch an der Darstellungsgeschwindigkeit

optimiert man bei Monolith noch herum. Dafür sieht diese Perle auch gigantisch gut aus und spielt sich fast noch bes-

ser. Kurz: Wer darüber nachdenkt, seine Kiste aufzurüsten, sollte es jetzt tun. Es lohnt sich!

AHMET ISCITURK

F.E.A.R.

MINDESTENS: 1,7 GHz, 512 MByte RAM, 5 GByte HD, Win2000, Internet, GF 4, Radeon 9600
SINNVOOLL: 3 GHz, 1 GByte RAM
GENRE: Ego-Shooter
PREIS: Ca. € 49,-
ENTWICKLER: Monolith
VERTRIEB: Vivendi Universal
INTERNET: www.gameoftheyear.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Keine Jugendfreigabe
TERMIN: 17. Oktober 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
 DM, TDM, Elimination, Team-Elimination, Slow-Motion-DM, Slow-Motion-TDM
NETZWERK: 2-16 Spieler
INTERNET: 2-16 Spieler

Angst kann so schön sein! Da geht nichts schlief.

TENDENZ	
STEUERUNG	86%
GRAFIK	94%
SOUND	89%
HERAUSRAGEND	

FAZIT

AHMET ISCITURK



Ich möchte ein Orchester engagieren, das für mich beim *F.E.A.R.*-Zocken „Freude schöner Götterfunken“ spielt. Hier wird nicht simpat gehalten, sondern ein spektakuläres Todes-Ballett inszeniert. Dank der *Havok 2*-Engine fliegen nicht nur Gegenstände, sondern auch Teile der virtuellen Feinde physikalisch korrekt durch die Luft. Wie viel davon in der deutschen Verkaufsversion bleibt? Nicht sehr viel, nehme ich an. Aber wer braucht schon Blut, um glücklich zu sein? Ich!

>>Unspektakulär
Blinden-Gewalt

Na, wie läuft's?

Die uns zur Verfügung gestellte Testversion 1.0 präsentierte sich instabil, sodass wir Ihnen keinen waschechten Test zumuten können. Bei manchen Systemen ging es schon nach dem ersten Level nicht weiter, andere Rechner klagten über Grafik- und Soundprobleme. Mit sehr viel Geduld und Mühe verschafften wir uns einen Überblick über das Spielgeschehen, doch wirklich testfähig war die Fassung nicht. In der kommenden PC ACTION-Ausgabe folgt der Nachtest zum Solopart sowie der komplette Mehrspieler-Test.

- 40 B.o.S.-Champions
- 40 Waffen
- 2 Endsequenzen
- Mehrspieler-Modus für bis zu 32 Spieler
- 6 Charakterklassen

Geld oder Leben

Vom französischen Ego-Shooter **BET ON SOLDIER** hatten wir uns viel Spaß versprochen. Die Testversion trüdelte ein, doch es kam keine Freude auf. Was daran lag, dass wir kaum eine halbe Stunde ohne Systemabsturz zocken konnten.

Ob auf dem Fußballplatz, bei kroatischen Mafia-banden oder im öffentlich-rechtlichen Fernsehen – Wetten sind voll im! Dies erkannten auch die französischen Entwickler von Kylotonn Entertainment. Die Jungs haben unter anderem den düsteren Endzeit-Shooter *Iron Storm* zu verantworten. Dieser zeigte den Zockern, wie die Welt aussehen würde, wenn der Erste Weltkrieg nie zu Ende gegangen wäre. Machtgeile Großunternehmen würden nämlich ordentlich Kohle mit dem Gemetzel machen. Da kam Kylotonn die Idee, die Themen „Wetten“ und „Nicht endender Krieg“ zu kombinieren. *Bet on Soldier* war geboren. Nicht nur, dass sich die Leute auf der ganzen Welt gegenseitig über den Haufen schießen.

Zusätzlich überträgt ein Fern-sehender das bizarre Spektakel unter dem Namen „Bet on Soldier TV“. Dabei stehen sich die erfolgreichsten und härtesten Kämpfer der Front gegenüber und kämpfen bis zum Pixeltod. Wer gewinnt, sackt Moneten ein, mit denen etwa Munition gekauft wird. Wir empfanden diese skurrile Mischung allerdings ziemlich verwirrend.

RACHE IST BLUTWURST

Sie sind Nolan Daneworth. Der führt ein beschauliches Leben mit seiner Frau und seinem treuen Hund. Blöd: Eines Nachts erscheinen ein paar Typen aus der B.o.S.-Liga, zerlegen sein Zuhause, töten seine Frau und brennen alles nieder. Womit die Vandalen nicht gerechnet haben: Nolan schwört Rache,

lässt sich beim legendären B.o.S.-Lehrer Peter Rossbach ausbilden und sucht die Penner. Überhaupt ist sein ganzes Leben ziemlich für den Allerwertesten. „Ich wurde im Krieg geboren und sehr wahrscheinlich ist Krieg auch das Einzige, was ich erleben werde“, bemerkt Daneworth frustriert. Und wenn es nach B.o.S. geht, soll der Ärmste Recht behalten. Und wer muss die Kartoffeln mal wieder aus dem Feuer holen? Natürlich Sie, lieber Leser. Nach einer kurzen Introsequenz starten Sie direkt an der europäischen Front und kämpfen als WRF-Soldat gegen die feindliche UAN. Ihr mürrischer Boss macht Ihnen klar, dass Sie irgendwelche Dokumente von einem gefallenen Kurier suchen sollen. Ganz nebenbei erwähnt der

mit Bump-Mappings über-säte Rüstungsheini, dass Sie heute auf Ihren ersten B.o.S.-Champion treffen und die TV-Gemeinde schon kräftig drauflosvettet. Aha! Sekunden später landen Sie im Ausrüstungsmenü. Obwohl der Chef die Dringlichkeit der Mission verdeutlicht hat, spendiert man Ihnen nicht einmal eine Wumme. Alles, was Sie mitnehmen, löhnen Sie von Ihrem eigenen Konto – und das ist anfangs genauso mager wie Kate Moss. Das macht die Erfolgsaussichten nicht gerade rosiger. Egal. Nachdem Sie ordentlich eingekauft haben, kriegen Sie plötzlich mehrere Bossgegner vor die Nase gesetzt, mit denen Sie es später im Level zu tun bekommen. Je nachdem wie gut ausgebildet der Fuzzi ist, für den Sie sich ent-

INTERVIEW „DA STECKT VIEL FEINTUNING DRIN“



»Auch bei Stubenfliegen weit verbreitet: Haarausfall.«

Wir sprachen mit Roman Vincent, dem Chef von Kylotonn Entertainment und Produzenten von *Bet on Soldier*, über die ein oder andere Ungereimtheit.

REACTION Wir finden die Thematik etwas konfus. Was hat Krieg mit Wetten zu tun?

ROMAN VINCENT: Wir glauben, dass der Krieg und das Wetsystem eine elementare Gemeinsamkeit haben: Geld. Die Moneten sind der Ursprung für das Szenario und den Spielverlauf in *Bet on Soldier*. Wir haben uns bei der Entwicklung der Hintergrundgeschichte viel Mühe gegeben. Im späteren Verlauf des Spiels verschwindet dann hoffentlich die Verwirrung.

REACTION Wäre es aber trotzdem nicht besser gewesen, sich auf ein Thema zu konzentrieren?

ROMAN VINCENT: Das glauben wir nicht. Dass es solche Wetten mitten im Kriegsgeschehen gibt, macht das Szenario eben so unglaublich und unmoralisch. Wenn wir nicht den Krieg als Hintergrund gewählt hätten, wäre es nicht so leicht, den Deathmatch-Aspekt zu begründen. Und das wäre für einen Ego-Shooter ziemlich ungünstig, oder?

REACTION Ist ein Spielmodus nicht etwas wenig für einen Titel, der große Ambitionen im Mehrspieler-Genre hat?

ROMAN VINCENT: Wir arbeiten schon an neuen Modi, sofern die Zockgemeinschaft danach verlangt. Und davon gehen wir aus.

REACTION Die Grafik in *B.o.S.* haut uns vom Hocker. Wie lange hat Kylotonn daran gearbeitet?

ROMAN VINCENT: *Bet on Soldier* benutzt die so genannte Kt-Engine. Wir begannen mit der Arbeit vor sechs Jahren, da steckt viel Feintuning drin. Trotz der vielen Grafikeffekte ist die Engine nicht zu hardwarehungrig. Im Gegensatz zu *Doom 3* beispielsweise haben wir uns entschieden, die Umgebungsgrafik runterzuschrauben, um dafür eine Menge von Charakteren in riesige Außenareale packen zu können. Außerdem sind wir der Meinung, dass ein gutes Spiel keinen 3.000 Euro teuren PC verlangt, und das wollten wir verwirklichen.

IM VERGLEICH

Call of Duty	83%
Bet on Soldier, Tendenz:	Befriedigend
Iron Storm (abgewertet)	67%

Im Gegensatz zum älteren und dank indirekter Steuerung nicht direkt vergleichbaren *Bet on Soldier*-Bruder *Iron Storm*, dessen Kriegsthematik allerdings stark an das neue Werk von Kylotonn erinnert, kann *B.o.S.* durch die frische Grafik-Engine überzeugen. Jedoch wirkt das Geschehen mitunter überladen, was an den Wetteinlagen mitten im Fronteinsatz liegt. Da hat es die Kriegerreferenz *Call of Duty* einfacher: Im Zweiten Weltkrieg gab es kein Drumherum, nur den Kampf ums eigene Überleben. Wie der Mehrspieler-Modus von *Bet on Soldier* gegen die Konkurrenz besteht, lesen Sie im nächsten Heft.



»Auf offener Straße: Haustürgeschrei.«



»Schmeckt auf der Pizza nicht: Straßenbelag.«

schieden haben, desto mehr Bares winkt beim Abschuss. So, genug geplant. Frohen Mutes schnappen Sie sich Ihr Sturmgewehr und verlassen die Festung. Und siehe da, außerhalb der Mauern fliegen Ihnen sofort die Kugelsalven der Gegner um die Ohren. Von Wettorgien keine Spur, dafür purer Frontaltag. Die Feinde sind unterschiedlich ausgestattet und folglich auch unterschiedlich gefährlich. Immer, wenn Sie einem Widersacher ein paar zusätzliche Körperteile verpassen, klingelt die Kasse und Sie erhalten je nach Gegnerart eine bestimmte Prämie. Für die Moneten kaufen Sie sich an den Versorgungsterminals neue Munition und reparieren die Rüstung. Blöd: Für Abschüsse bekommen Sie Knete und für Knete wieder

rum Munition. Bis hierher ist noch alles klar. Aber: Wenn Sie keine Knete mehr haben, können Sie sich auch keine Munition kaufen. Ohne Kugeln können Sie niemanden abballern und ohne Abschlüsse bekommen Sie keine Kohle. Merken Sie was? Eben! Irgendwie beißt sich hier die Katze selbst in den Schwanz. Ach ja: Ohne Kröten können Sie das Spiel noch nicht einmal sichern, denn auch die Speicherterminals verlangen einen bestimmten Betrag. Stellen Sie sich vor, Sie retten sich mit letzter Kraft und einer total verbeulten Rüstung an den Speicherpunkt, doch leider fehlen Ihnen ein paar Credits. Die nächste Kugelsalve befördert Sie dann auf den Startbildschirm. Irgendwie hat der Terminal damit seinen Job verfehlt, oder?

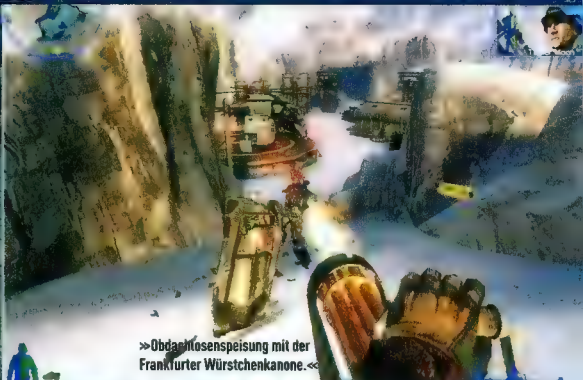
WETTE, DASS ...

Sich durch die ausladenden Levels zu schroten, macht Laune. Die grafisch feingestalteten Umgebungen sind vom Krieg gezeichnet und bieten durch das verschnörkelte Design jede Menge Deckung. So kommt es zu spannenden Duellen mit ordentlichem Pixelblut. Hin und wieder erleiden die Widersacher jedoch eine Art Amnesieanfall, irren hilflos in der Gegend umher und würden nicht einmal Hella von Sinnen aus vier Metern treffen. Der verwirrte Zustand dauert zum Glück nie lange – genau wie bei unserem Chef. Irgendwann im Level passiert es dann: Der *B.o.S.*-Held aus dem Wettbildschirm stolpert vor Ihre Nase. Uplötzlich verwandelt sich die Kriegsszenarie in ein riesiges Tralala: Ein TV-Jingle mit beiden

Kontrahenten flimmert über den Bildschirm und ein Ansauger stellt die Streithähne vor. Der Kampfplatz erstrahlt im Flutlicht und der Countdown beginnt. Jetzt hacken die Teilnehmer so lange aufeinander herum, bis einer die Grätsche macht. Je schneller einer den anderen erledigt, desto höher fällt das Preisgeld aus. Nach dem Duell geht alles wie gehabt weiter. Eines erscheint uns jedoch seltsam: Woher wussten die „Veranstalter“ eigentlich, dass sich die Kontrahenten genau an dieser Stelle treffen? Schließlich herrschte noch kurz vor dem TV-Ereignis ganz normale Frontatmosphäre und nichts deutete auf den bombastischen Zinnoberr hin. Was hätte man gemacht, wenn man sich woanders begegnet wäre? Die Masten schnell umgebaut? Irgendwie



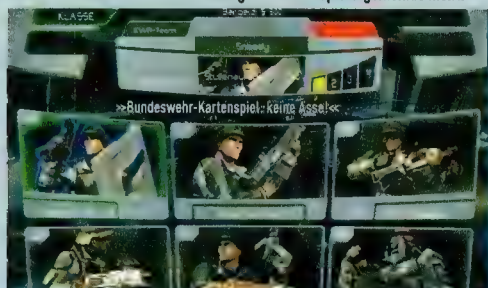
>> Hilft nicht bei Verletzungen
Steinplaster <<



>> Obdanklosenspeisung mit der
Frankfurter Würstchenkanone <<

Bon Duell, ist das famosé?

Brav: Die Franzmänner vernachlässigen die Mehrspielergemeinde nicht.



>> Bundeswehr-Kartenspiel: keine Asse <<

B.o.S.-Frauencamps, -Bootcamps und -Netzwerkpartys: *Bet on Soldier* soll zum neuen Stern am Mehrspieler-Himmel mutieren. Wir zockten die fünf schön gestatteten Karten an, jedoch erlaubte unsere Version nicht mehr als ein unwitziges Eins-gegen-Eins. Das Spielprinzip des Soloparts bleibt jedoch erhalten. Abschüsse und Punkteroberungen bringen Geld, Geld bringt Munition, Munition erledigt Ihre Gegner. Die sechs Charakterklassen sind aus anderen Titeln wohl bekannt: einfacher Soldat, Scharfschütze, Beschützer, Zerstörer, Pionier und Grenadier. Eine ausführliche Beurteilung des Mehrspielerparts folgt nächste Ausgabe.

wirkt dieser Teil ein wenig bei den Haaren herbeigezogen. Unterhaltsam sind die ziemlich brutalen Auseinandersetzungen dennoch.

ENDZEITSTIMMUNG

Sehr hübsch präsentiert sich die nette Grafik-Engine, die die Jungs von Kylonon höchstpersönlich auf die Beine gestellt haben. So spiegelt sich das Sonnenlicht physikalisch korrekt auf den Waffenmodellen und Explosionen bringen nicht nur Ihre Augen zum Leuchten. Der Stil des apokalyptischen Szenarios weiß zu überzeugen: In Innenstädten stehen an jeder Ecke ausgebrannte Autos und verlassene Lagerhallen. In Alaska bestaunen Sie sogar ein riesiges, verrostetes Schiffswrack, das auf Grund gelaufen ist. Nur ist die Optik

das Einzige, was bisher überzeugen konnte. Klingt hart, ist aber so. Schade, dass uns der Blick auf viele Levels verwehrt blieb, weil uns das Programm stetig aus dem Spiel schmiss. Auch der Mehrspieler-Modus, der jede Menge Potenzial in sich birgt, bereitet uns arge Probleme (Siehe Kasten „Bon Duell“). Sollte die Verkaufs-

version, die kurz nach Erscheinen dieser PC ACTION-Ausgabe in den Läden steht – und laut Hersteller mit einem Patch ausgestattet wird –, stabil laufen, dann könnte *Bet on Soldier* sehr wohl die Hütte rocken. Trotz der Logikklücken der Geschichte und kleineren Designschwächen. Wir beten.

LUKASZ CISZEWSKI/RALPH WOLLNER

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI



Bet on Soldier hat Potenzial, gar keine Frage. Die gelungene Optik ist die große Stärke des Titels. Und würde die Testfassung nicht dauernd abstürzen, hätten wir uns selbst davon überzeugen können, dass die Thematik im späteren Verlauf der Hintergrundgeschichte vielleicht doch nicht so verwirrend ist, wie es nach den ersten Levels und den unfertigen Vorabversionen den Anschein hat. Wir können nur hoffen, dass die Jungs von Kylonon rechtzeitig alle technischen Mängel behoben haben, schließlich will der Mehrspieler-Modus in den kommenden Monaten die Netzwerk- und Internetszene mächtig aufmischen. Wir sind gespannt, ob das gelingt.

BET ON SOLDIER

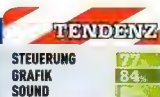
MINDESTENS:
2 GHz,
512 MByte RAM,
5,38 GByte HD

GENRE: Ego-Shooter
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Kylonon Entertainment
VERTEILBER: Pointsoft
INTERNET: www.betonsoldier.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Keine Jugendfreigabe
TERMIN: 25. August 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Bet-on-Soldier-Modus:
1 Spieler pro DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-32 Spieler
INTERNET: 2-32 Spieler

Hübscher Ballermann mit technischen Mängeln.



Heißes Winter-Teil



AUF DVD

Im **WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR**-Add-on **WINTER ASSAULT** stapfen Sie mit dem neuen Volk der Imperialen Garde über einen Eisplaneten. Sie suchen nach einer Superwaffe und liefern sich fette Schlachten mit brillenden Orks.



FAZIT

ANDREAS BERTITS



Die Waffen töten keine Menschen, Menschen töten Menschen, lautet ein weiser Spruch. Doch im Fall von **Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault** kann eine gute Wumme nicht schaden. Und so macht sich die Imperiale Garde unter der Führung des Veteranen General Sturmn auf den Weg zum frostigen Planeten Lorn V. Dort sollen die hinterhältigen Chaos Marines eine Superwaffe zurückgelassen haben – einen so genannten Titanen! Der Name verheißt nichts Gutes, weshalb die Garde besonders scharf darauf ist.

GANZ SCHÖN COOLI

Wie der Name des Add-ons verrät, geht es jetzt in einer Schneelandschaft zur Sache. Entweder aufseiten der neuen Imperialen Garde oder der Orks ziehen Sie in den Krieg, oder den „Waaagh!“, wie die

Grünhäuter grunzen. Die Garde setzt dabei auf Masse statt auf dicke Knarren und versucht, die Gegner einfach zu überrennen. Eigentlich sollte das neue Volk für Einsteiger geeignet sein. Pustekuchen! Der Schwierigkeitsgrad des ohnehin anspruchsvollen Hauptspiels wurde noch mal ordentlich angezogen. So zocken Sie unter Umständen Stunden an den knackigen Missionen. Anders sieht es aufseiten der Bösen aus. Hier kommen Sie schneller weiter. Da hätten die Entwickler mehr am Schwierigkeitsgrad feilen sollen.

ICH GLAUB', ICH BIN IM KINO

Um für noch mehr Spannung zu sorgen, inszenierte Relic Entertainment die Missionen kinoähnlicher. Ständig passiert etwas. So schalten sich mitten in einer Schlacht die Eldar ein, die der Imperialen

Garde helfen wollen. Dann zocken Sie kurzerhand aufseiten der mysteriösen Krieger weiter. Das schafft Atmosphäre. **Winter Assault** bietet mehr vom guten und bewährten **Warhammer 40.000: Dawn of War**-Prinzip – ein neues Volk, zwölf frische Aufträge und spannende Kämpfe. Der Schwierigkeitsgrad hätte aber etwas moderater ausfallen dürfen.

ANDREAS BERTITS

So stelle ich mir den Winter vor, auch wenn noch Sommer ist. Nicht nur cool, sondern auch verdammt heiß. Die spannenden Kämpfe von **Warhammer 40.000: Dawn of War** erleben in der Erweiterung **Winter Assault** einen furiosen Höhepunkt. Gut, die neue Imperiale Garde fordert reichlich und treibt den Schwierigkeitsgrad in ungeahnte Höhen. Dafür rumst es wieder an allen Ecken und Enden – so muss das sein!

W. 40K: WINTER ASSAULT

MINDESTENS: 1,4 GHz,
256 MByte RAM,
2 GByte HD,
Win98
SINNVOLL: 2,2 GHz,
512 MByte RAM

GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Relic Entertainment
VERTRIEB: THQ
INTERNET: www.dawnofwar-game.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: 23. September 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Skirmish, Koop., frei konfigurierbar; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 84%
STEUERUNG 84%
GRAFIK 88%
SOUND 85%
MEHRSPIELER 84%

EINZELSPIELER

83%

SEHR GUT – Gelungenes Add-on, das den Krieg der Zukunft im Schnee fortsetzt.

...ta: Heute noch
hausgemacht.<<

- Action-Rollenspiel von Chris Taylor
- Bis zu 6 Partymitglieder
- Kooperativer Mehrspieler-Modus
- Monster züchten

AUF DVD
VIDEO
DEMO

Alte Köpfe abschneiden

Bei DUNGEON SIEGE 2 soll ja alles besser und anders sein. Trotzdem schnetzeln Sie sich wie schon im Vorgänger durch Horden von Gegnern und sacken allerlei Zeugs ein. Diesmal aber mit Geschichte. Das macht Laune!

Vor eintausend Jahren endete das erste Zeitalter Arannas in einem verheerenden Krieg, der das Gesicht der Welt veränderte. Die Schergen des finsternen Zaramoth lieferten sich eine blutige Schlacht mit den Anhängern von Azunai. Keine der beiden Parteien schien im Konflikt die Oberhand gewinnen zu können. Doch dann geschah das Unfassbare: Das Schwert Zaramoths zerstörte das Schild Azunais! Die gewaltige magische Energie der Waffe riss das Land auseinander und vernichtete beide Heere. Getrieben von Visionen machte sich viele Jahrhunderte später der junge Prinz

Valdis auf, um nach dem verschollenen Schwert von Zaramoth zu suchen. Schließlich wurde er fündig und verfiel dem bösen Fluch der unheiligen Klinge. So stürzte er auch das zweite Zeitalter der Welt in den Krieg. Doch dieses Mal schien niemand da zu sein, der die Macht von Valdis' und Zaramoths Schwert brechen konnte. Ach Quatsch, es gibt ja noch Sie!

GESCHICHTSSTUNDEN

Gas Powered Games' Action-Rollenspiel *Dungeon Siege* 2 beginnt mit einem Render-Intro, das in den Bann zieht und Heißhunger auf das Spiel und dessen Ge-

schichte weckt. Nett, sehr nett! Ach ja, Geschichte? In *Dungeon Siege*? Jawohl. Chef-Entwickler Chris Taylor (*Total Annihilation*) hat sich die Kritik der Zocker zu Herzen genommen und wirft Sie nun in eine spannende Fantasy-Erzählung um den Kampf Gut gegen Böse. So muss das sein. Doch bevor Sie der Story nachgehen, bauen Sie rollenspieltypisch einen Helden, den Sie aus vier Rassen (Menschen, Elfen, Dryaden, Halb-Riesen) zusammenstellen. Jedes Volk besitzt andere Vorzüge. Die cleveren Elfen zaubern etwas besser, die muskelbepackten Halbriesen erinnern an Ralph Möller

und kloppen alles kurz und klein. Egal welchem Volk sie angehören, Ihre Laufbahn haben Sie selbst in der Hand. Auch der kräftigste Halbriese kann also zum mächtigen Magier mutieren. Übrigens verteilen Sie keine Punkte, um Ihren Charakter stärker oder geschickter zu machen. Der praktische Umgang mit Waffen und Zaubersprüchen verbessert Ihre Fähigkeiten. Schnetzeln Sie etwa ständig mit einer Axt herum, steigt nicht nur Ihre Fertigkeit im Umgang mit Beilen, sondern auch die Stärke. Zaubern Sie häufig, wirkt sich das auf die Intelligenz aus. Ein unkompliziertes und logisches Sys-



Mensch gegen Maschine

Nicht nur in *Terminator* kämpfen Menschen wie Arnold Schwarzenegger gegen computergesteuerte Gegner. Auch in *Dungeon Siege 2* zocken Sie gemeinsam gegen die Horden des Bösen.



Wenn Sie nicht gern allein sind, starten Sie doch einfach den Mehrspieler-Modus von *Dungeon Siege 2*. Im Classic-Modus betreten vier Spieler mit je einem Helden die Welt Aranna. Im Couple-Modus gibt es einen flotten Dreier, bei dem jeder Teilnehmer sogar noch einen Nichtspieler-Partner oder ein Tier mitbringen darf. Der Party-Modus versetzt zwei Spieler mit je zwei computergesteuerten Begleitern ins Abenteuer. Egal wie Sie sich entscheiden und ob Sie über ein lokales Netzwerk oder das Internet spielen, zusammen macht es etwas mehr Freude. Nur etwas? Ja, weil nur einer der Mitspieler die Gespräche der Leute verfolgen kann, die anderen dabei in die Röhre schauen. Ein Prinzip, das gewöhnungsbedürftig ist. Teamspiel wird dadurch zur obersten Priorität – schwierig beim Spiel über Internet. Im Gegensatz zum Vorgänger, bei dem Sie in einer anderen Spielwelt unterwegs waren, durchwandern Sie im Mehrspieler-Modus von *Dungeon Siege 2* bekannte Gebiete. Schade eigentlich, da nach dem einmaligen Durchzocken zunächst die Luft etwas raus ist. Dafür übernehmen Sie Ihren Helden aus der Kampagne und machen sich auf die Jagd nach neuen und besseren Gegenständen. Im Mehrspieler-Modus kommt das schlechte Speichersystem auch nicht so sehr zum Tragen, da Sie hier mit hoffentlich intelligent agierenden Menschen unterwegs sind.

tem, das schon im Vorgänger funktionierte. Werte-Fricklern dürfte eventuell etwas Komplexität abgehen.

INVASION!

Ab ins Spiel und von der ersten Sekunde an sind Sie mitredend – genau wie in einem guten Bordell. Ein riesiger Drache schwebt heran und lädt eine fette Kiste an einem Strand ab. Heraus hüpfen die Söldner von Valdis, die eine Invasion der matriarchalischen Dryaden-Länder starten. Dann verhindern Sie das mal! Wer außer Angela Merkel steht schließlich schon auf von Frauen beherrschte Reiche? Hüstel, eben! Um

den Damen zu zeigen, dass es hinter dem Herd doch viel angenehmer ist, kämpfen Sie zunächst aufseiten des Bösen, um den örtlichen Tempel einzunehmen. Keine Angst, als waschechter Held wechseln Sie später die Seite. Dieser erste Spielabschnitt dient als Tutorial und macht Sie mit der Steuerung und dem Spielgeschehen vertraut. Kenner des Vorgängers brauchen sich nicht umgewöhnen, allerdings kann das altmodische Dauergeklicke auch ganz schön auf den Senkel gehen.

AUS ALT MACH NEU

Gut, bereits auf den ersten Blick erkennen Sie das Spiel

als Teil von Gas Powered Games' Action-Rollenspiel-Reihe. Die rotier- und zoombare Perspektive von schräg oben, die Steuerung und die Benutzeroberfläche schreien Ihnen förmlich *Dungeon Siege* entgegen. Doch auf den zweiten Blick merken Sie: Holla, da hat sich ja doch was getan! Detaillierte Texturen lassen Sie sogar Tätowierungen auf den Gesichtern der Personen erkennen. Pusteblooms-Samen fliegen durch die Luft und Lichtstrahlen brechen durch das Blätterdach der Wälder, karge Büsche wehen durch die Wüstenlandschaft. Generell erzeugt das Spiel dadurch nicht mehr einen so verwasche-

nen Eindruck wie noch der Vorgänger. Die Benutzeroberfläche wirkt einfacher und übersichtlicher. Damit nicht genug, schon im Tutorial spüren Sie den Krieg förmlich. Da explodieren Geschosse im Hintergrund, ein Pfeilhaag lässt Sie zusammenzucken, Schreie erfüllen die Luft, der Bildschirm bebzt nach Detonationen, sodass Sie unweigerlich in Deckung gehen. Das schmeckt nach mehr, wirkt lebendig. Hinzu kommt der hammermäßige Soundtrack von Musiker Jeremy Soule, der Sie regelrecht in die Fantasywelt Aranna entführt. Streichkonzerte, dynamische Trommeleinlagen, Chorgesänge und mystische

So spielt sich Dungeon Siege 2

Die Landschaft des Kontinents Aranna sind voller Gefahren. Kürzlich wurde der PC-ACTION-Redaktion ein zerfleddertes Tagebuch zugespielt, das die Abenteuer des Helden Raven in *Dungeon Siege 2* beschreibt. Einen kleinen Einblick gewähren wir Ihnen an dieser Stelle.



Auftrag annehmen

Nach unserer Ankunft in meiner alten Heimat Aman'Lu wurde unser Halbriesen-Kumpel Lothar des Diebstahls bezichtigt. Der Elf Roland vermisste seinen goldenen Umhang und er will gesehen haben, wie Lothar damit verschwand. Der Sache gingen wir gleich auf den Grund.



Durchkämpfen

Auf unserem Weg durch die Wildnis überfielen uns Horden von Gorilla-ähnlichen Va'arhl! Nur mit vereinten Kräften konnten wir die wilden Bestien vernichten. Glücklicherweise hinterließen sie uns nützliche Gegenstände wie Heiltränke und bessere Waffen.



Niedermetzeln

Wir entdeckten den abtrünnigen Halbriesen Magrus. Er hatte Roland den Umhang geklaut und es Lothar angehängt! Das konnten wir natürlich nicht zulassen und lieferten uns ein heißes Gefecht, das wir nur mithilfe von Magie und unseren Spezialattacken gewinnen konnten!



Aufsteigen und abkassieren

Nach dem Kampf fühlten wir uns alle stärker und bemerkten, dass wir weitere Spezialangriffe dazugelernt hatten. Zurück in Aman'Lu gestand der geschlagene Magrus alles. Roland entschuldigte sich bei Lothar und überhäufte uns mit Gold!

Flötenklänge fügen sich perfekt in das Spielgeschehen ein.

ANGRIFF, LUSTIG

Genau wie im Vorgänger stapfen Sie durch lineare 3D-Welten und hacken alles kurz und klein, was Ihnen vor die Linse watschelt. Butterweich animiert schwingt Ihr Recke das Schwert oder der Magier holt zu einem Feuerball-Zauber aus. Übrigens entwickeln die Helden nun spezielle Angriffe, die etwa ein Monster mit einem Schlag in Stücke reißen. Allerdings benötigen diese Attacken immer eine gewisse Ladezeit. Erlegte Gegner lassen Ausrüstungsgegenstände, Geld und heiß begehrte

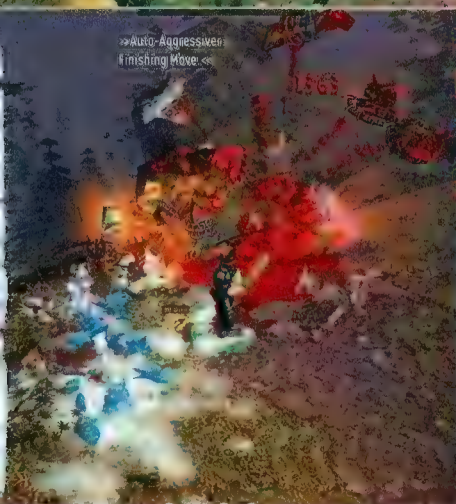
Heiltränke fallen. Sacken Sie die Sachen ein, um Sie zu verhöhlen oder noch besser, um sie an Ihr Begleitier zu verfüttern, das dadurch stärker wird (siehe Kasten „Nutz Tiere“). Spezielle Boss-Hoschis, die an einem glühenden Schein um die Quanten zu erkennen sind, fordern Sie ganz schön heraus, hinterlassen dafür aber besonders guten Tand. Tritt Ihnen der erste dieser Fieslinge entgegen, hämmern Sie wild auf die Maus ein, um endlich mit normalen Angriffen die Spezialattacke aufzuladen. Wenn Sie diese dann in der letzten Sekunde einsetzen und zusehen, wie Ihnen die virtuellen Gliedmaßen des

Bösewichts entgegenfliegen, jubeln Sie lauthals auf! Genau wie im Vorgänger schnetzeln Sie sich nicht nur durch lauschige Wälder, staubige Wüsten und schwüle Dschungel, sondern sind auch unter Tage unterwegs. In schummrigen Höhlen harren einige Schalterrätsel auf Ihre Lösung, kompliziert wird's aber nie.

EINFACH ZAUBERHAFT

Wählten Sie im Vorgänger noch Zaubersprüche selbst aus und „sprachen“ die per Mausclick, legen Sie nun komfortabel automatische Zauber fest. Diese wirken bei Ihren Recken nun immer dann, wenn sie gerade nichts ande-

res zu tun haben. Sie brauchen sie nicht mal mehr auffordern – der Traum eines jeden Arbeitgebers. Besonders nützlich: automatisch ausgeführte Heil- und Schutzzauber. Da Ihre Gruppenmitglieder die Intelligenz aber nicht gerade mit Löffeln gefressen haben, funktioniert das nicht immer. Oft lassen sich die Kerle einfach abschlagen, bevor mal einer auf die Idee kommt: Oh, ich könnte den Haupthelden ja mal heilen. Übrigens ist Ihre Truppe im Gegensatz zu Teil eins etwas zusammengeschrunpft. Statt zu acht stapfen Sie nun maximal zu sechs durch die Pampa. Dafür sind die nützlichen Beglei-



ter nicht mehr nur Kanonenfutter, sondern haben eigene Persönlichkeiten und geben auch mal einen Kommentar zu einer Situation ab. *Baldur's Gate* lässt grüßen. Beispielsweise schleichen Sie gerade gut getarnt ins Lager der fiesen Morden, als Halbbriese Lothar lapidar meint: „Was soll das bringen? Ich möchte die lieber töten!“ Tja, das können Sie natürlich auch tun, wenn Ihnen danach ist.

ENTDECKUNGSGEISE

Auf Ihren Reisen durch die hübschen Landschaften entdecken Sie große Schreine. An diesen sprechen Sie spezielle Beschwörungen, die al-

lerdings erst zu finden sind. Dadurch erhalten Ihre Helden einen kurzzeitigen Schutz oder schlagen so zu wie ein bekannter deutscher Prinz. Entdecken können Sie auch Tore, die sich nur dann öffnen lassen, wenn Sie eine Fertigkeit mit einem bestimmten Wert aufweisen. So geht eine Tür, vor der eine Zielscheibe schwebt, nur dann auf, wenn Ihre Bogenschützen-Fähigkeit beispielsweise auf „8“ steht. Hinter diesen Durchgängen finden sich immer besonders mächtige Waffen. Auch rot oder blau leuchtende Büsche entdecken Sie. Hier brauen Sie sich Heil- und Manatränke. Vorausgesetzt, Sie besitzen die entsprechen-

de Fertigkeit. Heiltränke und -zauber spielen nämlich eine besonders wichtige Rolle. Ohne diese segnen Sie flott das Zeitliche.

SCHATTENSEITEN

Hier beginnt der nicht so schöne Teil des Spiels. Kratz ein Ihrer Helden ab, wirft er dramatisch mit einem letzten Aufbäumen seine angelegten Ausrüstungsgegenstände von sich und wird zur Stadt zurückteleportiert. Nun stehen Sie da, mehr oder weniger nackt, und dürfen sich wieder zu Ihrer Leiche durchkämpfen. Blöd: Die zuvor erlegten Monster sind inzwischen wieder da und warten nur darauf,

Sie in die gierigen Pfoten zu bekommen. Klar, Sie können auch speichern, doch das nützt nicht viel. Es gibt nur einen einzigen Spielstand! Zwar sichert das Programm Ihren Fortschritt im Spiel, jedoch nicht Ihren Standort. Laden Sie wieder, beginnen Sie in der Stadt und haben wieder den mühsamen Weg vor sich, den Sie zuvor schon gemeistert hatten. Glücklicherweise verkürzen einige verstreute Teleporter den Weg.

RISKIER'NE DICKE LIPPE

Wenn wir nun die Dinge erwägen, die nicht ganz so gut gelungen sind: Zwar erfreuen Sie sich auch an einer

DUNGEON SIEGE 2

VERGLEICH

DUNGEON SIEGE 2



DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA



WORLD OF WARCRAFT



ATMOSPHERE

87%

Endlich eine Geschichte plus spannende Kämpfe. Sehr ordentlich!

78%

Die kaum vorhandene Geschichte saugt nicht gerade ins Spiel.

95%

Das süchtig machende Spielgeschehen sucht selbsten gleiches. Der Hammer!

GRAFIK

83%

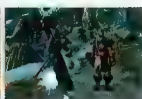
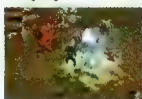
Schöne Effekte und nette Texturen, aber etwas kantige Figuren.

79% (abgewertet)

Die verwischten Texturen sind nicht mehr zeitgemäß.

85%

Der Comicstil ist Geschmackssache, dafür verwöhnen die Details.



ABWECHSLUNG

82%

Die Geschichte lockert das arg lineare Leveldesign auf.

74%

Immer nur draufhauen macht nur zu Beginn ordentlich Bock!

94%

Eine Unmenge an Aufgaben zeichnen diese Perle der Spielgeschichte aus.

SPIELSPASS

84%

Bisher das beste Einzelspieler-Rollenspiel des Jahres. Fantasy-Flair pur!

80% (abgewertet)

Vom Nachfolger deutlich abgehängt. Sorgt aber immer noch für Laune.

93%

Für Leute, die auf Gruppenspiele und Langzeit Spaß stehen das absolute Muss!

SPIELELEMENTE: GRÜN=Geschichte, ROT=Action, BLAU=Atmosphäre

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 TI-200	Geforce FX 5200	Geforce FX 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9400 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■

1.500 MHz 256 MByte RAM Geforce FX 5200 Ultra 2.500 MHz 512 MByte RAM Geforce Radeon 9400 XT 3.000 MHz 1.024 MByte RAM Radeon 9800 XT

1.024 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 TI-200	Geforce FX 5200	Geforce FX 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9400 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Maus kabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KAUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER

interessanten Geschichte, die der Titel sehr spannend durch Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählt, jedoch bewegen die Protagonisten ihre Lippen nicht. Das zerstört die ansonsten gelungene Illusion etwas. Als Ausgleich erwartet Sie eine feine Sprachausgabe in allen Sprachen – und davon lauschen Sie in *Dungeon Siege 2* einer Menge. Ständig will jemand was von Ihnen – das beschert der Gruppe einen Auftrag nach dem anderen und treibt die Spielzeit in die Höhe. Alles ist fein säuberlich im Logbuch notiert, von Aufträgen über Beschwörungsformeln bis zu einer Liste aller Kreaturenarten im Land. Vorbildlich! Haben Sie die Kampagne mit einer Spielzeit von rund 70 Stunden gemeistert, exportieren Sie Ihren Charakter und starten erneut, da jetzt der nächste der drei Schwierigkeitsgrade freigeschaltet ist. Der bietet härtere Monster und noch bessere Waffen.

JÄGER UND SAMMLER

Wollten Sie schon immer mal eigene Waffen schmieden? Kein Problem. In Aranna lie-

LEISTUNGSMERKMALE
Damit sich Ihre Heldentruppe bei niedrigster Zoomstufe ohne Ruckeleinlagen durch die Welt von Aranna kämpft, benötigen Sie eine Drei-Gigahertz-CPU, eine Radeon 9800 XT/Geforce FX5950 Ultra sowie einen Ein-Gigabyte-Arbeitspeicher. Spieler mit schwacher Grafikkarte verzichten auf die Schatten. Taktet Ihr Prozessor mit weniger als zwei Gigahertz, bringt der Verzicht auf Details bessere Leistung.

PRO & CONTRA

- + Lange Spielzeit
- + Interessante Geschichte
- + Bombastische Musik
- + Hervorragende Sprachausgabe
- + Weckt den Sammeltrieb durch Set-Gegenstände
- + Spannende Aufträge
- + Ausgefeiltes Charaktersystem
- + Abwechslungsreiche Gebiete
- + Fantastischer Mehrspieler-Modus
- + Gelungene Atmosphäre
- + Nichtspielercharaktere mit eigener Persönlichkeit
- Grafik nicht mehr ganz zeitgemäß
- Schlechtes Speichersystem
- Mit der Zeit etwas eintönig



Nutz Tiere!

Als besonderes Schman-
kert züchten Sie sich in
Dungeon Siege 2 eigene
Kreaturen, die Sie
unterstützen.

Statten Sie den Städten der
Welt Aranna doch mal einen
Besuch ab. In den örtlichen
Tierhandlungen können
Sie sich diverses Viehzeug
kaufen, das Ihnen nicht nur
beim Tragen der gefundenen
Schätze hilft. Eis-Elementare,
Wölfe oder Skorpione hauen
auch kräftig zu. Die Kreaturen
füttern Sie mit gefundenen
Gegenständen. Dadurch
steigen sie langsam auf und
wachsen. Jedes der sechs
Entwicklungsstadien macht
Ihr Schoßtierchen stärker und
setzt neue Spezialangriffe frei.
Beispielsweise bewirkt der
Direwolf eine Aura, die 60
Prozent des Schadens Ihrer
Heldentruppe reflektiert. Nett,
oder? Dafür gibt's ein Leckerti.



gen die Rohstoffe buchstäblich auf der Straße, die Sie bei speziellen Händlern dazu verwenden, Ihr virtuelles Mordwerkzeug beispielsweise mit Giftschaden zu verfeinern. So kann selbst ein Buttermesser etwas Besonderes sein ... Apropos besonders: *Dungeon Siege 2* lässt Sie Ihre Sammelwut ausleben. Sie begeben sich – wie in *Diablo 2* oder *World of Warcraft* – auf die Suche nach Set-Gegenständen. Diese Sets bestehen meist aus Handschuhen, Helmen, Rüstungen, Schuhen und auch Waffen, die Ihnen besondere Eigenschaften verleihen, wenn Sie alle gefunden und angelegt haben. Dadurch gestaltet sich vor allem der Mehrspieler-Modus lustig. Ja, auch in *Dungeon Siege 2* machen Sie gemeinsam mit bis zu drei Freunden das Land Aranna unsicher (siehe Kasten „Mensch gegen Maschine“).

MITREISSEND

Generell erinnert *Dungeon Siege 2* an eine wilde Achterbahnfahrt. Es reißt Sie einfach mit und lässt Sie so schnell nicht mehr los, ermüdet aber

andererseits nach einer Weile doch ein wenig. Wir hätten uns mehr Abwechslung gewünscht, ständig auf vorgegebenen Pfaden Legionen von Monstern abzuschlachten, ist auf Dauer zu eintönig. Letztendlich fehlt eine wirklich spielentscheidende Neuerung. Auch grafisch hätte sich nach drei Jahren mehr tun können. Ab und zu stören lästige Programmfehler. So brechen Nichtspielercharaktere Gespräche ab, wenn sich Monster nähern und Ihre Truppe bleibt schon mal stecken. Ja, etwas weniger Herumgeklappe bei der Rumrennerei wäre auch okay gewesen. Trotzdem, über diese Dinge kann man hinwegsehen. Das Speichersystem sorgt allerdings nicht selten für nachhaltigen Frust. Trotzdem können Fans von Action-Rollenspielen zugreifen, denn *Dungeon Siege 2* bereitet insgesamt massig Spielspaß. Und ein hohes Maß an Wiederspielbarkeit samt gelungenem Mehrspieler-Modus und – endlich – packender, wenn auch arg genretypischer Story rund um den Kampf gegen den bösen Valdis.

ANDREAS BERTITS

FAZIT



MARC
BREHME

Endlich kann ich meine Erfahrung in ein Spiel einfließen lassen. Gut genährt kommt man eben doch besser durchs Leben. Das gilt nicht nur für mich, sondern auch für meine Kreaturen in *Dungeon Siege 2*. Gott sei Dank sind die nicht so wählerisch wie ich, der ich jetzt sogar 135 Gramm abnahm. Allerdings nur am rechten Zeigefinger, da ich ständig wild mit der Maus herumklickte, um Kollege Bertits den Rücken zu stärken. Für den dritten Teil wünsche ich mir aber eine noch geilere Grafik und kürzere Bildschirmtexte.

FAZIT



ANDREAS
BERTITS

Was für ein Spaß! Endlich konnte ich mich mal wieder richtig in einem gelungenen Einzelspieler-Abenteuer austoben. Aber mit bis zu drei Freunden macht es natürlich noch mehr Spaß. Vor allem der Sammeltrieb wurde geweckt, als ich mich auf die Suche nach besseren Waffen und Set-Gegenständen begab. Dazu eine spannende Geschichte und alles ist gut. Na ja, fast. Denn das beschuerte Speichersystem hat mich fast mehr gefrustet als die ewige Migräne meiner Geliebten. Aber man kann ja nicht alles haben ...

DUNGEON SIEGE 2

MINDESTENS:
1 GHz, 256 MByte
RAM, 2,5 GByte
HD, WinXP mit
Service Pack 1

SINNVOLL:
2,5 GHz,
1 GByte RAM

GENRE: Action-Rollenspiel
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Gas Powered Games
VERTEILBER: Microsoft
INTERNET: www.gaspowered.com/de/
SPRACHE: Englisch/Dt. in Vorb.
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMINE: 2. September 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Kooperativ, Classic-, Couple- und Party-Modus; 1 Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-4 Spieler
INTERNET: 2-4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 86%
STEUERUNG 84%
GRAFIK 86%
SOUND 86%
MEHRSPIELER 85%

EINZELSPIELER

84%

SEHR GUT – Spannendes und actiongeladenes Fantasy-Abenteuer.

- Mischung aus FilmSpiel und Action-Adventure
- Vier Charaktere spielbar
- Aufwendiges Motion Capturing
- Einflussnahme auf den Spielverlauf
- Unterschiedliche Spiel-Enten

IM VERGLEICH

Fahrenheit	84%
Baphomets Fluch 3	81%
Shadow of Memories	65%

Auch *Baphomets Fluch 3* glänzte seinerzeit mit einigen situationsabhängigen Tastenspielerien. Sonst wurden Sie etwa von einem Auto überfahren. In *Shadow of Memories* steht der spielerische Aspekt ähnlich wie in *Fahrenheit* zugunsten der Geschichte im Hintergrund. Echte Rätsel vermissen Sie bei beiden.

AUF DVD
DEMO, VIDEO



Eine Mords-Arbeit

In *FAHRENHEIT* klären Sie unter Zeitdruck das mysteriöse Ableben von New Yorker Bürgern auf. Durch die innovative Steuerung kommen Sie sogar vor dem Bildschirm ins Schwitzen.

Auch PC-ACTION-Reakteure verlieren mal das Gedächtnis. Danach wachen wir meist in französischen Betten auf und fragen uns, wer die drei Schnallen neben uns sind. Lucas Kane war auch nicht Herr seiner Sinne, hat aber eher die Arschkarte gezogen. Als er wieder aus der Trance erwacht, hat er keine nackten Weiber um sich geschart, sondern kurz zuvor einen Opa beim Pinkeln abgestochen. Bevor Sie weiter darüber nachdenken können, machen Sie Bekanntschaft mit der innovativen Steuerung, für die ein Gamepad die beste Wahl ist. Am

oberen Bildschirmrand zeigen animierte Symbole wählbare Aktionen (siehe Kasten „Steuerlich ansetzbar“). Sie putzen Blut per Schrubber weg, verstecken Leiche und Tatwaffe und dann ab durch die Mitte. Klar, dass der Tote in der Toilette Aufsehen erregt und die Polizei mit den Ermittlungen beginnt. Als Sie am nächsten Morgen zu Hause erwachen, deutet zwar alles nur auf einen bösen Traum hin – doch das blutige Bettlaken spricht eine andere Sprache.

HEISSE ROLLENSPIELE

Im verschneiten New York des Jahres 2009 schlüpfen Sie

nicht nur in die Haut von Lucas Kane, sondern auch in die seines Bruders Markus und der beiden Polizisten Carla Valenti und Tyler Miles. Jeder Charakter erlebt die Handlung aus seiner Sicht. Lucas als gejagter Mörder, dem sein geistlicher Bruder zur Seite steht. In der Rolle der Gesetzeshüter wechseln Sie an einigen Stellen per Tastendruck zwischen beiden Charakteren. Egal in welcher Rolle Sie unterwegs sind: Jede Interaktion beeinflusst den Fortgang von *Fahrenheit* und wirkt sich auf das Verhalten der anderen Charaktere Ihnen gegenüber aus. Da gilt es etwa als Lucas



Steuerberatung

Fahrenheit setzt auf eine innovative Steuerung. Sie entstauben Ihr Gamepad oder verknoten sich die Finger.



Während der Schleichsequenz in der Militärbasis (Bild oben) latschen Sie mithilfe des linken Analogsticks oder Steuerkreuzes und benutzen den rechten Stick, um etwa über einen Zaun zu kraxeln (1). Darunter schrumpft das Zeitlimit wie eine Zündschur (2). Mögliche situationsabhängige Aktionen (etwa Leute anquatschen, PC benutzen) sind am oberen Bildschirmrand eingeblendet.

schnell blutige Klamotten verschwinden zu lassen, wenn die Polizei anklopft oder bohrende Fragen von Carla clever zu beantworten, damit der Verdachtsbalken nicht ansteigt. Besonders cool: Während der Gespräche können Sie durch das Meistern von Actionsequenzen die Gedanken Ihres Gegenübers erraten oder Visionen freischalten. Nur schade, dass wir dabei unweigerlich den Tunnelblick bekommen haben, als hätten wir mit Harald Juhnke seine Hausbar geleert. So konnten wir die teilweise minutenlangen Kämpfe und Verfolgungsjagen im *Matrix*-Stil nicht wirklich genießen. Meistern Sie die Sequenz nicht, ist eines Ihrer Leben futsch. Aber keine Panik, diese Spielstellen können Sie beliebig oft wiederholen. Und die Technik? Die Entwickler haben sich mit aufwendigem Motion Capturing (Digitalisieren von menschlichen Bewegungsabläufen) und den Gesichtsanimationen richtig ins Zeug gelegt. Dafür machen die Tex-

turen einen verwaschenen Eindruck. Das Fehlen eines Inventars fällt nicht negativ auf. Befinden Sie sich in der Nähe von interaktiven Gegenständen, verwenden Sie alles an Ort und Stelle.

DRING IN DIE ATMOSPHÄRE EIN!

Der fette Soundtrack, die Kamerafahrten und der teilweise geteilte Bildschirm im Stil der TV-Serie 24 erzeugen eine subtile Spannung in *Fahrenheit*, die Sie gefangen nimmt. Im Laufe der etwa neunstündigen Spielzeit erfahren Sie, weshalb Sie den Mord begangen haben

und was es mit dem seltsamen Kind aus Ihren Visionen auf sich hat. Das ist anfangs sehr spannend, im letzten Drittel verliert das Drama aber an Fahrt und die Geschichte wirkt konstruiert. Außerdem scheinen die Entwickler so viel Gefallen an ihrer innovativen Steuerung gefunden zu haben, dass das Spiel blöderweise Längen aufweist, von denen viele Männer nur träumen können. Etwa dann, wenn Sie – um einen von Polizisten bewachten Zaun zu überwinden – sagenhafte 36 Mal den Analogstick kreisförmig bewegen und noch drei

Actionsequenzen absolvieren. Hier wäre weniger mehr gewesen. Obwohl die Handlungsfreiheit also nur relativ ist, kommt kaum Langeweile auf. Wir blickten nach dem Start unserer Testversion jedenfalls erst wieder in den frühen Morgenstunden erschrocken zur Uhr. Trotzdem: Angesichts der Designschnitzer ist *Fahrenheit* zwar nicht die erhoffte Revolution im Genre, aber höchst unterhaltsam. **MARC BREHME**

FAZIT

MARC BREHME

An *Fahrenheit* scheiden sich die Geister. Liebhaber klassischer Adventures bemängeln Rätselfichte, Storyschwächen und Längen ebenso wie die eigentlich sinnvolle Gamepad-Steuerung und Zeitlimits. Mich allerdings hat die unkonventionelle Mischung aus interaktivem Film und Action-Adventure gefesselt. Mein Tipp: Spielen Sie lieber auf Englisch. Die deutsche Sprachausgabe beleidigt zum Teil die Lauscher.

FAHRENHEIT

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MB RAM, 3,5 GB freier HD, Win98SE
PREIS: Adventure Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Quantic Dream
VERTEIL: Atari
INTERNET: www.fahrenheitgame.com
SPRACHE: Diverse (inkl. Deutsch)
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: 8. September 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

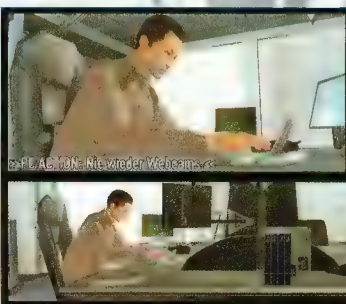
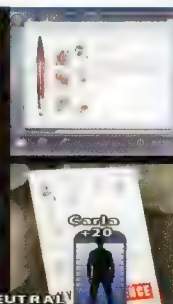
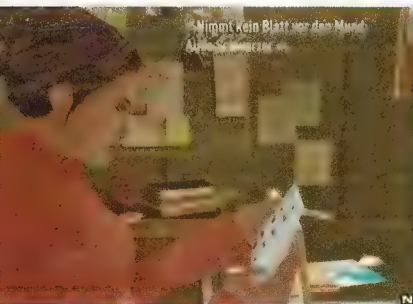
SEHR GUT – Prima interaktiver Thriller mit kleinen Längen und Storyschwächen.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 82%
STEUERUNG 84%
GRAFIK 84%
SOUND 84%
MEHRSPIELER 84%

EINZELSPIELER

84%





Schräge Typen

Keine Angst vor Abzockern! MOTO GP 3 protzt mit deutlich erweitertem Umfang und neuem Modus.

Im Rennspielgenre sind Motorradtitel eher eine Seltenheit. Und die wenigen drehen sich meistens um Cross- oder Freestyle-Abenteuer. Wer harte Duelle mit hochgezüchteten GP-Mopeds favorisiert, dem bleibt die Moto GP-Serie. Das ist alles andere als schlimm, schließlich erfinden die Entwickler von Climax das Zweirad jedes Jahr neu. Auch das neue GP-Baby wartet mit zahlreichen Verbesserungen auf.

KRAZT DIE KURVE

Bereits im Hauptmenü macht das Motorrad-Herz einen Freudensprung. Bei Moto GP 3 gibt es nämlich alle Original-Fahrer, Strecken und Motorräder der Saison 2004. Und das in einem optisch knitterfreien Gewand. Einziger Wertmüßer sind die etwas tristen Streckenumgebungen. Doch bei Tempo 250 bleibt eh nicht viel Zeit, die Landschaft zu bewundern. Herzstück von Moto GP 3 ist der sehr motivierende Karriere-Modus. Bevor es losgeht, schmeißen Sie Ihr virtuelles Ich in Schale und kaufen die erste Maschine. Mehr als eine 600-ccm-Mühle gibt der Geldbeutel anfangs nicht her. Wer sich gegen die namhafte Konkurrenz durchsetzt, heimst dicke Freigelder ein und kann sich schon bald einen neuen Hobel kaufen. Es lohnt sich, die niederen Rennligen schnell

zu meistern, schließlich winkt als Belohnung die original Moto-GP-Weltmeisterschaft mit berühmten Fahrern wie Rossi, Barros oder Edwards.

WELTREISE GEFÄLLIG?

Als weiteres Schmankerl präsentiert Climax den Extrem-Modus, der Sie in die schönsten Motorrad-Paradiese des Erdballs entführt. Im Gegensatz zum Karriere-Modus erwarten Sie hier auch knallharte Straßenrennen und fast schon romantische Überlandfahrten. Insgesamt protzt Moto GP 3 mit 33 Strecken, die den Spieler jeweils vor völlig andere Herausforderungen stellen. Im Mehrspieler-Modus treten bis zu 16 PS-Süchtige via LAN oder Internet gegeneinander an und messen sich unter anderem bei einer kompletten Meisterschaft. Fett! RALPH WOLLNER

FAZIT

RALPH WOLLNER

Ich lasse meine alte Honda mal in der Garage und befriedige mit Moto GP 3 meine Speed-Sucht. Obwohl das Spiel kleine Fahrfehler verzeiht, weht der Wind deutlich aus der Simulations-Ecke. Durch die vielen Strecken und Spielmodi bekommen Käufer genug Stoff für die nächsten Monate. Winterpause ade!

MOTO GP 3

MINDESTENS:	GENRE:	Rennspiel
1 GHz,	PREIS:	Ca. € 50,-
128 MByte RAM,	ENTWICKLER:	Climax
700 MByte HD,	VERTEILER:	THQ
Win XP	INTERNET:	www.thq.de
SINNVOLL:	SPRACHE:	Deutsch
2,2 GHz,	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
512 MByte RAM	TERMIN:	2. September 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1-4 Spieler
Rennen, Meisterschaft, Quali, Stunt-
Modus, Jagdrennen, 4Sp./DVD
NETZWERK: 2-16 Spieler
INTERNET: 2-16 Spieler

SEHR GUT – Das beste Motorradrennspiel, das es zurzeit gibt. Fans schlagen zu!

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	84%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER

84%

Einer geht noch rein!

Männer sind Schweine! In **7 SINS** dürfen die Herren der Schöpfung die Sau so richtig rauslassen. Sie nutzen Frauen nach Strich und Faden aus und es gibt sogar noch Belohnungen dafür. Politisch nicht ganz korrekt ...



7 Sins präsentiert sich als Mix aus *Singles* und *Leisure Suit Larry* 8. Es gilt, innige Beziehungen zu den Mitmenschen aufzubauen. Durch geschickte Auswahl vorgegebener Dialog-Optionen schmieren Sie potenziellen Opfern Honig ums Maul. Über die F1-Taste blenden Sie ein Fenster ein, das die jeweilige Persönlichkeit beschreibt. Sie fischen also bei der Wahl der Gesprächsthemen nicht völlig im Trüben. Ist der Talkpartner etwa esoterisch angehaucht, politisch korrekt und einfühlsam, lassen Sie einfach den Softie raushängen und so weiter. So pflastern Sie Schritt für Schritt den Weg des Erfolgs. Die Belohnung ist meist Geld, Sex oder beides. Doch Vorsicht: Jeder Mann verfügt über eine Schmerzgrenze und die ist mitunter schnell erreicht. In **7 Sins** besteht sie aus drei Balken, welche Geilheit,

Angst und Zorn der Spielfigur widerspiegeln. Visuelle Reize, nervige Mitbürger und öde Konversationen füllen die Anzeigen. Ist eine der Leisten voll, verlieren Sie die Beherrschung, worunter wiederum der Beziehungs-Balken leidet. Es ist also enorm wichtig, gezielt Dampf abzulassen.

NACH ALLE BLANK!

Die Geilheit senken Sie am effektivsten, indem Sie Frauen beglücken, womit wir bei den Minispielen wären. Beim Sex ist Feingefühl gefragt. Mal gilt es, den G-Punkt zu finden, dann wieder streicheln Sie mit der Maus über die Haut Ihrer Sexpartnerin. Um Frust abzubauen, pinkeln Sie beispielsweise in den Kaffee des Chefs oder in Blumentöpfe, wobei Sie mittels Urinstrahl Insekten abschießen. Sogar Kopfschüsse sind dabei möglich! Gemein: Sie bezirzen Mädels

und kauen ihnen dabei die Kohle aus dem Portemonnaie. Noch fieser: Im zweiten Level locken Sie scharfe Tussis nach Hause, um Sie beim Sex zu filmen. Rund 20 solcher Minispiele gibt es. Dass **7 Sins** nicht wirklich abwechslungsreich ist, stellt das große Manko dar. Für das nächste Mal wünschen wir uns deshalb weniger Gelaber, mehr Action!

AHMET ISCITÜRK

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Bin ich ein Machoschwein, weil ich gern **7 Sins** spiele? Ich glaube nicht. Ich bin ja auch kein italienischer Klempner, weil ich gern *Super Mario World* zocke. Das Ganze fesselt zwar nicht besonders lange, aber für zwischendurch ist **7 Sins** nett.

7 SINS

MINDESTENS:
1 GHz,
128 MByte RAM,
1 GByte HD,
Win98
SINNVOLL:
1,5 GHz,
256 MByte RAM

GENRE: Simulation
PREIS: Ca. € 29,-
ENTWICKLER: Monte Cristo
VERTEILBER: CDV Software
INTERNET: www.7sins-game.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: 25. August 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Du willst ein Schwein sein, dann musst allein sein.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: --
INTERNET: --

BEFRIEDIGEND – Derb und moralisch verwerflich: das ideale Spiel für Machos!

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

69

Fate

Als mutiger Abenteurer erreichen Sie das kleine Dorf Grove. Dort terrorisiert das böse Monster „Oathjuggler die Unearthly“ die Bewohner. Allein schon des Namens wegen machen Sie sich auf, dem Fiesling das Handwerk zu legen. In Begleitung eines Tieres, sei es eine süße Katze oder ein hechelnder Hund, metzeln Sie sich in *Diablo*-Manier durch zahlreiche, monsterverseuchte Ebenen der Höhle. Die 3D-Ansicht von schräg oben macht dabei mit netten Lichteffekten und abwechslungsreichen Kreaturen einen durchaus ansehnlichen Eindruck. Die schaurig-schöne Musik sorgt für gruselige Atmosphäre. Gut, nach einigen Stunden stellt sich eine gewisse Routine ein, wenn Sie einen Unhold nach dem anderen niedermähen, zahllose Gegenstände aufsammeln und diese im Dorf verhökern.

Der Clou an der Sache: Ihr Tierchen kämpft ordentlich mit und lässt sich auch mit eingesackten Sachen an die Erdoberfläche schicken, so dass Sie nicht selbst latschen müssen. Füttern Sie das Vieh, verwandelt es sich sogar beispielsweise in einen reißenden Wolf. Für spannende und kurzweilige Abenteuer zwischendurch taugt *Fate* allemal.

ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS BERTITS

Ich stehe auf Überraschungen – und *Fate* hat mein Bedürfnis danach mehr als befriedigt. Gut, die Geschichte ist sehr mager und das Spielgeschehen etwas eintönig. Aber egal. Ein paar vergnügliche Stunden sind mit diesem Titel sicher.



FATE

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 420 MByte HD, Win98, Internet
SINNVOLL: 1,2 GHz, 256 MByte RAM

GENRE: Action-Rollenspiel
PREIS: Ca. € 15,-
ENTWICKLER: Wild Tangent
VERTRIEB: Über Internet
INTERNET: www.playfate.com
SPRACHE: Englisch
USK-FREIGABE: Nicht geprüft
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPiELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

GUT – Überraschend kurzweiliger *Diablo*-Klon mit ein paar netten Ideen.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 51%
STEUERUNG 100%
GRAFIK 100%
SOUND 100%
MEHRSPiELER 100%

EINZELSPiELER

72

Metalheart

Gestrandet auf einem fernen Planeten. Ein Albtraum! Aber wie das in Rollenspielen so üblich ist, versuchen Sie das Beste draus zu machen. Um einen Fluchtweg zu finden, grasen Sie in *Metalheart: Replicants Rampage* hässliche 2D-Gegenden ab, erledigen Aufträge für Replikanten und anderes Gesocks und fechten in der Wüste rundenweise gegen allerhand fieses Viehzeugs. Die Aufträge gestalten sich allerdings als recht schwierig, denn wenn die Sprachausgabe „Gehen Sie nach Westen!“ tönt, der Text aber Osten angibt, macht sich schnell Verwirrung breit. Die stellt sich auch ein, wenn Sie den gesamten Bildschirm mit der Maus nach pixelgroßen Punkten absuchen, die Ihnen neue Aktionen erlauben. Dafür plaudern die Nichtspielercharaktere mit ansprechender Stimme und Sie

bekommen an jeder Ecke etwas zu tun. Das Character-system lässt Sie Ihre bis zu sechs Mann starke Truppe in verschiedene Richtungen ausbilden. Auch die Geschichte wartet mit interessanten Wendungen auf. Doch das zähe und undurchsichtige Spielgeschehen und die bescheuerten Missionsbeschreibungen sorgen für heftigen Frust.

ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS BERTITS

Cool, endlich wieder ein Rollenspiel mit Rundenkämpfen. Doch schon beim ersten Auftrag folgt die Ernüchterung. Sie wissen nie genau, was Sie tun und wohin Sie gehen sollen. Aber gut, für 20 Euro können Sie mal einen Blick riskieren.



METALHEART

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 2,2 GByte HD, Win2000
SINNVOLL: 2,2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE: Rollenspiel
PREIS: Ca. € 20,-
ENTWICKLER: Numlock
VERTRIEB: Dreamcatcher/Flashpoint
INTERNET: www.metalheart.ru
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPiELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

AUSREICHEND – Reichlich undurchsichtiges Science-Fiction-Abenteuer.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 50%
STEUERUNG 100%
GRAFIK 100%
SOUND 100%
MEHRSPiELER 100%

EINZELSPiELER

57

Madden NFL 06



»Und deshalb steht Andreas T. vor Gericht.«



Seit nunmehr 16 Jahren zeigt EAs Madden-Serie, wie Football-Spiele aussehen sollen. Mit *Madden NFL 06* präsentieren sich die kanadischen Entwickler von EA Sports in gewohnter Topform und hauen den Fans zahlreiche Neuerungen um die Ohren. Am beeindruckendsten dabei: der Superstar-Modus. Hier erschaffen Sie einen jungen Schützling und helfen ihm, die Karriereleiter zu erklimmen. Mit ein wenig Geschick mausert sich der Kerl zu einem waschechten Überflieger mit allem, was dazugehört: Luxuswohnung, TV-Auftritte und Filmrollen. Das Spiel selbst zeigt sich wie jedes Jahr in einem leicht aufgemotzten Gewand. Um dem Käufer ein noch dynamischeres Football-Erlebnis zu bieten, verbesserte die erfahrene Spieleschmiede das Pass-System und die Defensivarbeit.

Gerade in der Verteidigung fällt es nun wesentlich leichter, die harten Burschen zu koordinieren, ohne dass der Spielfluss verloren geht. Die grandiose Optik und der nach wie vor unschlagbare Kommentator vermitteln echte Fernseh-Atmosphäre. Wenn Sie ein wahrer Football-Fan sind, kommen Sie um *Madden NFL 06* auf keinen Fall herum.

RALPH WOLLNER

FAZIT

RALPH WOLLNER

Madden NFL 06 lohnt sich – auch wenn Ihre Schränke wegen der vielen Vorgänger aus den Nähten platzen. Um das Spiel zu genießen, bringen Sie besser viel Zeit mit, denn eine spannende Partie kann schon mal zwei Stunden dauern.

MADDEN NFL 06

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,8 GByte HD, Win2000
GENRE: Sportspiel
PREIS: Ca. € 50,-
ENTWICKLER: EA Sports
VERTRIEB: Electronic Arts
INTERNET: www.easports.com
SPRACHE: Englisch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: 15. September 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Match, Meisterschaft, Turniere, 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 1-2 Spieler
INTERNET: 1-2 Spieler

SEHR GUT – Ordentlich aufgepeppert Genrepurim mit hohem Suchtfaktor.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 88%
STEUERUNG 90%
GRAFIK 88%
SOUND 88%
MEHRSPIELER 87%

EINZELSPIELER

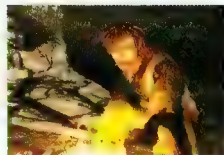
87

Brian Lara Cricket



Die erfolgreichste Cricket-Serie aller Zeiten geht in die nächste Runde. *Brian Lara International Cricket 2005* bietet alles, was sich Fans dieser snobistischen Sportart wünschen. Dank Lizenz gibt es offizielle Turniere, Meisterschaften und echte Spielernamen. Wer die Regeln kapiert und sich darauf einlässt, erkennt das Spielspaß-Potenzial. Die Anzahl jener dürfte hierzulande allerdings geringer sein als die IQ eines durchschnittlichen PC-ACTION-Redakteurs.

Echo: Geheimnis d. v. H.



Im klassischen Adventure *Echo: Das Geheimnis der vergessenen Höhle* klicken Sie sich als Urmensch Arok in Myst-Manier durch die unwirtliche Gegend. Sie machen Feuer, basteln Waffen und Ledertaschen und lösen oftmals nervige Schiebe- und Schalterrätsel. Als Lernspiel für Kinder ist das etwa zehnstündige Abenteuer ganz tauglich. Erwachsene stellen sich den Job als Höhlenforscher sicherlich etwas aufregender vor.

Road to Fame



Nur selten dürfen Sie in einem PC-Rennspiel einen Trabbi, einen Wartburg und andere sozialistische Plastikschleudern steuern. Bei *Road to Fame* von den ungarischen Entwicklern Comgame 576 können Sie die Rennmühlen sogar aufmotzen und farbenfroh verzieren – nur erinnert auch die Qualität des Spiels an die vieler Gefährte der Automobilindustrie des Ostblocks. Schwache Grafik, schwammige Steuerung und unwitzige Comic-Sequenzen machen nicht wirklich Spaß. 1c

World Tennis Ace



Der Titel ist in jeder Hinsicht billig. Sowohl vom Anschaffungspreis her als auch vom Spielablauf. Die 20 zur Verfügung stehenden Schläger-Helden sehen aus wie Karl Dall kurz nach dem Aufstehen und die Animationen erinnern an Junkies, die vor dem Bahnhof Zoo herumlummeln. Mit mehreren Spielern kommt es sogar zu einem Anflug von Spielspaß. Aber bedenkt man, dass *Top Spin* nicht mehr kostet, kann man *World Tennis Ace* getrost in die Tonne treten. Amen! rw

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 4,4 GByte HD, WinXPSE
HERSTELLER: Swordfish Studios/Codemasters
GENRE: Sportspiel
PREIS: Ca. € 49,-
PREIS/LEISTUNG 75%
STEUERUNG 80%
GRAFIK 76%
SOUND 76%
MEHRSPIELER 76%
EINZELSPIELER 74%

MINDESTENS: 800 MHz, 64 MByte RAM, 1 GByte HD, WinXPSE
HERSTELLER: Kheops/Adventurecomp./Flashpoint
GENRE: Adventure
PREIS: Ca. € 30,-
PREIS/LEISTUNG 73%
STEUERUNG 73%
GRAFIK 73%
SOUND 73%
MEHRSPIELER 73%
EINZELSPIELER 67%

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD, WinXPSE
HERSTELLER: Comgame 576/Modern Games
GENRE: Rennspiel
PREIS: Ca. € 30,-
PREIS/LEISTUNG 59%
STEUERUNG 59%
GRAFIK 49%
SOUND 49%
MEHRSPIELER 49%
EINZELSPIELER 54%

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 254 MByte HD, WinXP
HERSTELLER: Trend/Pearl
GENRE: Sportspiel
PREIS: Ca. € 15,-
PREIS/LEISTUNG 49%
STEUERUNG 29%
GRAFIK 41%
SOUND 48%
MEHRSPIELER 48%
EINZELSPIELER 42%

BUDGET

»Die Gesichtsscreme von Uschi Glas reinigt porentief.«

Zeig dein wahres Gesicht!

Mit DOOM 3 erschien vergangenes Jahr das erste nicht indizierte id-Spiel seit über zwölf Jahren. Trotzdem geht es dort heftig zur Sache.

Der Anfang von Doom 3 erinnert an *Half-Life*. Ihr digitaler Arbeitstag in der UAC-Forschungsstation auf dem Mars scheint anfangs langweilig zu verlaufen. Um es pseudo-poetisch auszudrücken: Die Ruhe vor dem Sturm. Plötzlich findet sich Flynn Taggart Junior, ein scheinbar gewöhnlicher Marine, in einem optisch höchst ansprechenden Alptraum wieder. Es ist neben *Far Cry* und *Half-Life 2* das grafisch beeindruckendste Stück Shooter, das uns bisher über den Monitor flimmerte. Besonders grandios sind die Lichteffekte. Mit der Taschenlampe wagen Sie sich durch schwarze Korridore und erfreuen sich an dem physikalisch korrekten Schattenspiel. Alle Gegnertypen wirken mit sabbernden Gebissen, Fleischwunden und blutigen

Krallen derart bedrohlich, dass Sie vermutlich Ihre Tastatur gegen den Bildschirm hämmern möchten. Das brauchen Sie aber gar nicht: Dafür sind ja Plasma-Kanone und Raketenwerfer da.

FAHR ZUR HÖLLE!

Viel Hirneinsatz benötigen Sie – oh Wunder – für Doom 3

nicht. Sie laufen, anfangs nur mit Pistole und bloßen Fäusten bewaffnet, durch dunkle Gänge der Marsstation und treffen auf immer hässlichere Gegner – neben den Untoten auch auf aggressive Imps oder fliegende Feuer-Schädel. In netten Animationen fallen getroffene Gegner auseinander, verwandeln sich glühend

zu Höllenstaub. Aber Vorsicht! Nicht jeder herumliegende Pixelkörper ist wirklich tot ...

LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Es ist böse, nicht wirklich anspruchsvoll und blutig. Nein, liebe Leser, wir sprechen von keiner Frau, sondern vom optisch attraktiven *Doom 3*. Spielerisch überbieten die Genre-Konkurrenten *Far Cry* und *Half-Life 2* den id-Titel. Mehr Außenterrains, noch mehr Licht, mehr Abwechslung. Trotzdem macht *Doom 3* mächtig Laune. Und auch die Modder-Szene lebt, also ist es für Fans nach den zehn bis 15 actionreichen und gruseligen Stunden Einzelspieler Spaß des Hauptspiels noch lange nicht getan.

DOOM 3

MINDESTENS:	GENRE:	Ego-Shooter
1,5 GHz,	PREIS:	Ca. € 30,-
384 MByte RAM,	ENTWICKLER:	id Software
2,2 GByte HD,	VERTRIEB:	Activision
Win98	INTERNET:	www.doom3.com
TEST IN	SPRACHE:	Englisch
AUSGABE:	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
10/04	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Team-/Deathmatch, Last Man, Tourney; 1 Spieler pro DVD
NETZWERK: 2-4 Spieler
INTERNET: 2-4 Spieler

SEHR GUT – Gruseliges Horrorspektakel in Edel-Optik.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	92
STEUERUNG	92
GRAFIK	90
SOUND	90
MEHRSPIELER	

EINZELSPIELER

88

Chronicles of Riddick

Richard B. Riddick landet im Hochsicherheitsgefängnis Butcher Bay. Niemals gelang einem Insassen die Flucht, doch das will der grimme Glatzkopf ändern. Bevor er sich tatsächlich aus Butcher Bay verabschiedet, dauert es aber eine Weile. *Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* ist eigentlich ein Ego-Shooter, doch es steckt mehr dahinter. In einigen Passagen geht das Spiel dank kleinerer Aufgaben locker als Adventure durch und wenn sich Riddick an die Spitze des knastigen Kampfclubs prügelt, führt das den Begriff Ego-Shooter in diesem Zusammenhang vollends ad absurdum. Mit der Aktionstaste lassen sich Schalter betätigen, Türen öffnen, Mithäftlinge und andere Typen anquetschen und Hindernisse erklimmen. So erreichen Sie

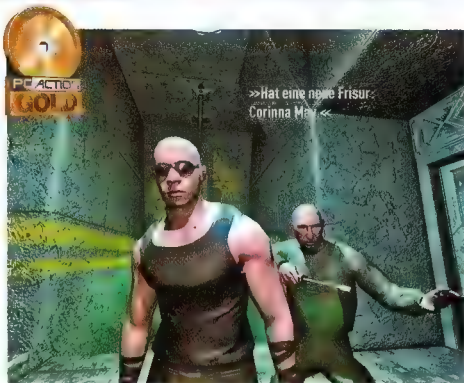
höher gelegene Areale oder hangeln sich über Abgründe. Elegant und leise schalten Sie Gegner von hinten aus, bevor diese überhaupt ahnen, was abgeht. Die Körper Ihrer virtuellen Opfer schaffen Sie möglichst unauffällig beiseite. Das Schöne ist, dass Sie zu keiner Zeit zu der Schleicherei gezwungen sind. So loben wir uns das!

LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Sie können *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* im Eltempo in zehn Stunden durchzucken. Wenn Sie aber alle Boni wie Fotos oder Videos freispielen wollen, brauchen Sie länger. Vin Diesel rockt!



CHRONICLES OF RIDDICK

MINDESTENS: 1,3 GHz,
256 MByte RAM,
3,8 GByte HD,
Win98
TEST IN AUSGABE: 1/05
GENRE: Ego-Shooter
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Starbreeze
VERTRIEB: Vivendi Universal
INTERNET: www.riddickgame.com
SPRACHE: Englisch (dt. Texte)
USK-FREIGABE: Keine Jugendfreigabe
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Riddick ist ein waschechter Einzelkämpfer. Eigentlich schade.
NETZWERK: –
INTERNET: –

SEHR GUT – Es gibt sie doch: Die richtig guten Filmumsetzungen!

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 87
STEUERUNG 89
GRAFIK 88
SOUND 90
MEHRSPIELER 87

EINZELSPIELER

87

Vampire: Bloodlines

Zu Beginn von *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* entscheiden Sie sich für einen der sieben Vampir-Clans und das Geschlecht Ihrer Spielfigur. Die Wahl hat dabei krasse Auswirkungen auf den Spielverlauf. Da wären zum Beispiel die Gangrel, die sich, wenn nötig, in Monster mit derben Klauen verwandeln. Oder die Nosferatu, die durch ihr abstoßendes Äußeres ein sprichwörtliches Schattendasein fristen, sich aber unsichtbar machen können. Stilvoller gehen dagegen die Ventruze zur Sache. Die smarten Wesen zwingen Kraft ihres Willens schon mal ganze Menschengruppen zum Massenselbstmord und manipulieren problemlos Gesprächspartner. Die riesige Rollenspielwelt ist in vier große Stadtteile eines postapokalyptischen Los Angeles'

geteilt, die Sie nach und nach freischalten. Ihre Spielfigur steuern Sie aus der Ego- und Verfolger-Perspektive, genau wie in der *Hitman*-Reihe. Kämpfe laufen in Echtzeit ab und spielen sich wie in einem Actionspiel. Sie prügeln, balern und hacken Ihre virtuellen Gegner aus den Latschen. Ein abwechslungsreicher Spitzentitel

LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Eigentlich meide ich Rollenspiele wie Angela Merkel einen guten Friseur. Doch *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* punktet dank *Source*-Engine, nichtlinearem Spielverlauf und dichter Blutsauger-Atmosphäre. Zugreifen!



VAMPIRE: BLOODLINES

MINDESTENS: 1,2 GHz,
384 MByte RAM,
4,7 GByte HD,
Win98
TEST IN AUSGABE: 2/05
GENRE: Rollenspiel
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Troika Games
VERTRIEB: Activision
INTERNET: www.vampirebloodlines.com
SPRACHE: Englisch (dt. Texte)
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Nix! Wer gern saugt, bleibt meist ganz allein.
NETZWERK: –
INTERNET: –

SEHR GUT – Düster, umfangreich, spannend und optisch edel. Das passt!

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 90
STEUERUNG 85
GRAFIK 87
SOUND 92
MEHRSPIELER 87

EINZELSPIELER

90

Pro Evo Soccer 4

Es war einmal eine Fußball-Simulation namens *International Superstar Soccer*. Die erschien vor einer Dekade für die damals gängigen Konsolensysteme. Dutzende Nachfolger später entwickelte sich in Europa daraus das so genannte *Pro Evolution Soccer* und feierte auf der Playstation 2 Premiere. Ein hoher Grad an Realismus und eine super Spielbarkeit bescherten dem FIFA-Konkurrenten eine große Fangemeinde. Als *Pro Evolution Soccer 3* vor zwei Jahren für den PC erschien, eroberte die Fußballreihe auch die PC-Monitore von Menschen, die keinen Bock mehr auf ewig gleiche Spielzüge und 30-Meter-Fallrückziehtore hatten. Der Genrekönig geht dieses Jahr in die dritte PC-Runde. Doch bis *Pro Evolution Soccer 5* im Herbst in den Läden steht, begnügen sich Anhänger mit dem hervorragenden Vorgänger. Falls Sie diesen noch nicht besitzen: Schämen Sie sich! Doch nun gibt es bei einem Preis von 20 Franken keine Ausrede mehr. Es erwartet Sie ein großartiger

Meister-Modus, bei dem Sie eine eigene Truppe trainieren, Jungspunde fördern, Profis aus anderen Vereinen kaufen und somit Ihre Mannschaft aus der untersten Spielklasse ganz nach oben führen. Die obligatorischen Welt- und Europameisterschaften sowie Nationenligen fehlen auch nicht. Spielerisch ist *Pro Evo* so etwas wie der heilige Gral für Fußballfans. Mankos gegenüber EAs *FIFA*-Reihe: Letztere setzt auf deutlich mehr Originalizenzien und eine etwas spektakulärere Optik.

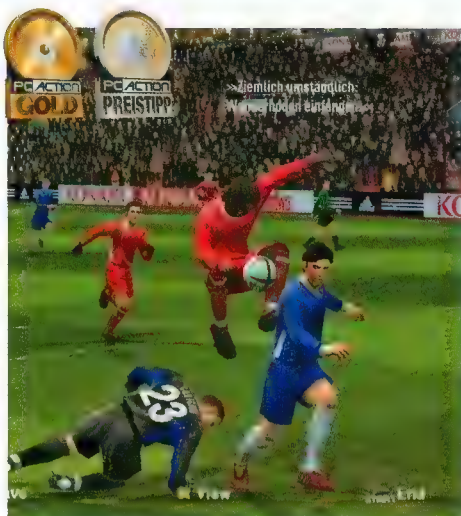
LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT



LUKASZ
CISZEWSKI

Die *Pro Evo*-Reihe ist einfach eine Klasse für sich. Jahr für Jahr feilt das Team um Shingo Takatsuka an grafischen und spielerischen Details. Langsam erreichen die Entwickler die Perfektionsgrenze. Wir sind auf den Nachfolger gespannt!



PRO EVOLUTION SOCCER 4

MINDESTENS:
800 MHz,
128 MByte RAM,
980 MByte HD,
Win98 SE
TEST IN
AUSGABE:
1/05

GENRE: Sportspiel
PREIS: Ca. € 20,-
ENTWICKLER: Konami Tokyo
VERTRETER: Konami
INTERNET: www.pes4.net
SPRACHE: Deutsch, wahlw. Engl.
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1-8 Spieler
Geniale Freundschaftsspiele mit bis zu **NETZWERK:** 2-8 Spieler
sieben Mitspielern; 8 Spieler pro DVD **INTERNET:** 2-8 Spieler

SEHR GUT - Noch immer die beste Fußball-Simulation, die es je gab.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 91%
STEUERUNG 93%
GRAFIK 92%
SOUND 92%
MEHRSPIELER 92%

EINZELSPIELER

88

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN
Biathlon 2005	Sportspiel	Ubisoft	64%	€ 15,-	3/05
CSI: Miami	Adventure	Ubisoft	66%	€ 15,-	4/05
Dead Man's Hand	Action	Atari	70%	€ 10,-	6/04
Doom 3	Action	Activision	88%	€ 30,-	10/04
FIFA Football 2005	Sportspiel	EA	85%	€ 20,-	11/04
Fußball Manager 2005	Simulation	EA	95%	€ 20,-	11/04
GTR: FIA GT Racing Game	Rennspiel	EA	88%	€ 20,-	12/04
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action	EA	71%	€ 20,-	7/04
Joint Operations	Action	EA	87%	€ 20,-	8/04
Joint Operations: Escalation	Action	EA	83%	€ 15,-	2/05
Madden NFL 2005	Sportspiel	EA	86%	€ 20,-	12/04
Metal Gear Solid 2 Substance	Action	AK Tronic	80%	€ 10,-	4/03
NBA Live 2005	Sportspiel	EA	86%	€ 20,-	1/05
Need for Speed Underground 2	Rennspiel	EA	87%	€ 20,-	1/05
NHL 2005	Sportspiel	EA	88%	€ 20,-	11/04
Pro Evolution Soccer 4	Sportspiel	Konami	88%	€ 20,-	1/05
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	Action	Vivendi	87%	€ 30,-	1/05
Tiger Woods PGA Tour 2005	Sportspiel	EA	87%	€ 20,-	11/04
Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	AK Tronic	79%	€ 7,-	5/02
Vampire: The Masquerade - Bloodlines	Rollenspiel	Activision	90%	€ 30,-	2/05

Top-Spiele-Prämien für lau*



*** Schnell entscheiden und angreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, bekommt eines dieser drei genialen PC-Spiele als kostenloses Dankeschön!**

F.E.A.R.

Alarm im Raumfahrt-Komplex: Terroristen haben das hoch geheime Gebäude gekapert. Die Regierung entsendet ein Sondereinsatz-Kommando, doch dann durchdringt ein seltsames Funksignal den Äther und kappt den Kontakt. Letzte Aufnahmen der Überwachungskamera zeigen ein Bild des Grauens: Das Team ist buchstäblich zerfetzt worden. Was jetzt folgt ist Nervenkitzel und Action pur. Erscheint: 25.09.2005. **Ausweisloose des Prämiempfängers notwendig.***

Prämien-Nr.: 002744

Battlefield 2

Battlefield 2 versetzt den Spieler in einen gnadenlosen, mit Hightech-Waffen geführten Krieg im 21. Jahrhundert. Dabei kann auf ein großes Arsenal von Waffen zurückgegriffen werden, das beispielsweise wärmesuchende Raketen sowie lasergesteuerte Sprengkörper beinhaltet. Zusätzlich hat der Spieler die Möglichkeit, Fahr- und Flugzeuge wie Abrams Panzer, F-15 Strike Eagles und Landungsschiffe der Wasp-Klasse einzusetzen.

Prämien-Nr.: 002705

Codename: Panzers - Phase 2

Codename: Panzers - Phase 2 lässt die heimischen Wohnzimmer zittern. Neue Helden treten zusammen mit bekannten Figuren in einer hollywoodreifen und spannenden Geschichte auf, die auch Sie fesseln wird. Kämpfen Sie mit Ihren Truppen im heißen Wüstensand oder in den Gebirgen von Italien. Nutzen Sie die Dunkelheit der Nacht, um den Gegner zu überraschen. Machen Sie sich bereit für stundenlange, actiongeladene Strategie!

Prämien-Nr.: 002724

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computer@csj.de, Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

☐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 51,90/12 Hesp. (= € 1,80/Hesp.) Ausland € 63,90/12 Hesp., Österreich € 59,90/12 Hesp.)

☐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
Wichtig: Bei keine nur registriert werden, wenn Sie die Verantwortlichkeit des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 51,90/12 Hesp. (= € 1,80/Hesp.) Ausland € 63,90/12 Hesp., Österreich € 59,90/12 Hesp.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Ausweisloose bei Prämienvorschuss 002744 notwendig!)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie: Prämien-Nr.:

* Bezeichnung des Prämiempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankneinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per **Bankneinzug** (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen **Rechnung** (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämiempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

SEITEN SPRUNG

Klein, aber gemein

Er säuft, ist unanständig und belügt seine Freundin. Nein, nicht Herr Bohlen. Es geht um das Eichhörnchen aus **CONKER: LIVE & RELOADED**.

Xbox | „Nicht schon wieder so ein Tag“, denken Sie, als Sie als Schnapsleiche vor einer Vogelscheuche im Freien erwachen. Normal ist das selbst für ein Eichhörnchen nicht. Einen dieser flauschigen, rostroten Gesellen spielen Sie. Name: Conker. Mission: nach Hause ins Bett finden. Im Kampf gegen gigantische Kothaufen und seltsame Gestalten lotet Conker die Grenzen des guten Geschmacks aus. Englisch sollten Sie trotz deutscher Untertitel aber beherrschen. Unverdorbene Menschen stoßen sich am fäkalen Holzhammerhumor. Gegner anpinkeln ist eben nicht jedermanns Sache. Das Jump

& Run bietet durchdachte Geschicklichkeitseinlagen und viele Bosskämpfe. Manchmal fühlen Sie sich jedoch etwas allein gelassen. Falls Ihnen das Ganze bekannt vorkommt: Das Spiel gab es bereits vor gut vier Jahren auf dem Nintendo 64 – Gott habe es selig. Damals noch ohne den aktuellen Mehrspieler-Modus. Den stockte Entwickler Rare für die Xbox-Fassung gewaltig auf. Teddy gegen Einhornchen rockt. In *Conker: Live & Reloaded* beharken sich bis zu 16 Spieler auf acht Karten. Spitzenklasse. JOACHIM HERSE



»Der Charakter wurde eine Waffe angelehnt.«



CONKER: LIVE & RELOADED	
HERSTELLER:	Rare/Microsoft
INFO:	www.xbox.com/de-DE/conker
WERTUNG:	

Der Überflieger

Nach World of Warcraft schlittert die PC ACTION-Redaktion in die nächste Sucht. Dabei handelt es sich bei den **H-TWINS** nicht mal um ein PC-Spiel.



»Nicht lustig: Kindertänzung.«

R/C-Flugzeug | Nicht nur für Kinder ein Spaß! Die kleinen Flattermänner sind 23 Zentimeter groß und mit zwei Mini-Propellern ausgestattet. Dennoch lassen sich die Dinger bei Windstille herrlich durch die Gegend manövrieren. In jeder X-Twin-Box befinden sich eine Fernbedienung und zwei Flieger. Ein sensibler Gleiter für Kunst- und Distanzflüge sowie ein stabiler Doppeldecker für entspannte Touren. Dabei sind die Teile so leicht, dass sie beim Absturz keinen Schaden nehmen. Die Flugzeuge verfügen über einen Lithium-Akku, den Sie über die Fernbedienung aufladen. Nach circa einer Viertelstunde Flugzeit

ist 20 Minuten „tanken“ angesagt. Dann geht es wieder in die Luft. Das Ganze macht so viel Spaß, dass wir unsere selbst gekauften Testmuster einem zweiwöchigen Dauertesting unterzogen, das außer ein paar Schrammen keine Spuren hinterließ. Für knapp 30 Euro sind die Flitzer ein Sommer-Schnäppchen, das Sie an jedem Badensee zur Attraktion macht. RALPH WOLLNER

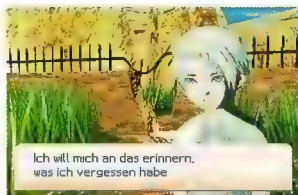
X-TWINS	
HERSTELLER:	Silverlit
INFO:	www.xtwin-shop.de
WERTUNG:	
HERAUSRAGEND	

Schmackhafter Code

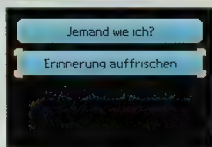
ANOTHER CODE: DOPPELTE ERINNERUNG ist so lecker, dass wir am liebsten das Modul verspeist hätten. Endlich mal ein Klick-Adventure für unterwegs!

Nintendo DS | Ein Point&Click-Adventure für die Hosentasche? *Another Code: Doppelte Erinnerung* ist genau das und noch viel mehr. Sie schlüpfen in die Rolle der kleinen Ashley, die kürzlich erfahren hat, dass ihr totgeglaubter Vater noch lebt. Auf einer abgelegenen Insel soll das Wiedersehen stattfinden. Als Ashley ankommt, ist der Vater nicht da, Ashleys Begleiter verschwindet und die Kleine trifft auch noch einen Geist, der sie fortan auf der Suche nach Daddy unterstützt. Das Spiel funktioniert wie ein klassisches Adventure – nur unkomplizierter. Mit dem Stift tippen Sie Personen und Objekte auf dem Bildschirm an. Das Geschehen betrachten Sie gleichzeitig aus zwei Perspektiven: Der obere Bildschirm zeigt Nahaufnahmen der Umgebung, der untere die Vogelperspektive des Ganzen. Cool! Die Rätsel sind zum Teil richtig geil knifflig und ausgefallen. Um etwa Staub von einem Bild zu entfernen, blasen Sie kräftig ins eingebaute Mikrofon. Da soll man erst mal drauf kommen!

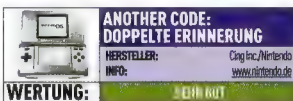
AHMET ISCITÜRK



Ich will mich an das erinnern, was ich vergessen habe



»Endlich: erfolgreiche Alzheimer-Therapie.«



ANOTHER CODE: DOPPELTE ERINNERUNG
HERSTELLER: Cing Inc./Nintendo
INFO: www.anothercode.de

WERTUNG:

SEHR GUT

Apocalypse now und später auch!

Abgefahren: In **SHIN MEGAMI TENSEI: LUCIFER'S CALL** geht gleich zu Beginn die Welt unter und Sie kehren als mächtiger Dämon zurück.



»Stephen Hawking: Los, steig aufs Podest und stripple!«

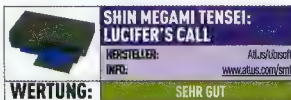


»Samsun: Jiffy, du treibst es jetzt mit Herrn von Bogenstein, sonst bist du tot!«

Playstation 2 | Normalerweise ist es in Rollenspielen ja so, dass der Held (Sie) die Welt vor dem Untergang bewahrt. In *Shin Megami Tensei: Lucifer's Call* geht die Welt bereits nach 30 Minuten Spielzeit unter und Sie dürfen als Dämon durch eine postapokalyptische Welt streunen. In unregelmäßigen, kurzen Abständen kommt es zu Zufallsbegegnungen mit Gegnern, was in rundenbasierte Kämpfe mündet. Cool: Sie können Monster nicht nur killen, sondern auch rekrutieren, indem Sie den Viechern Honig ums Maul schmieren. Noch coo-

ler: Die Monster kombinieren Sie in so genannten Fusionskammern zu noch mächtigeren Viechern. Knüppelschwer bleibt das Rollenspiel trotzdem und gerade an den Bosskämpfen bitten wir uns mehrmals die Zähne aus. Da helfen nur Aufseiler-Orgien und verschiedene Team-Kombinationen.

AHMET ISCITÜRK



SHIN MEGAMI TENSEI: LUCIFER'S CALL
HERSTELLER: Atlus/Ubisoft
INFO: www.atlus.com/atl

WERTUNG:

SEHR GUT

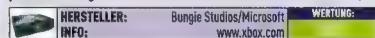
HALO 2: MULTIPLAYER-KARTEN



»Verdi fordert Gefahrenzulage: Arbeiten auf dem Schrottplatz.«

Xbox 1 | Mit Microsoft halten Patches in der Konsolenwelt Einzug. Für 20 Euro verkauft das Unternehmen ein Update samt neun zusätzlicher Mehrspieler-Karten. Ein Minifilm in Spielgrafik, ein ausführliches Making-of sowie zwei Trailer und ein Soundtest sollen den Preis rechtfertigen. Die Karten sind für Mehrspieler Pflicht, aber auch über Xbox Live erhältlich. Ein paar Euro weniger hätte das Mini-Add-on schon kosten dürfen.

(JO)

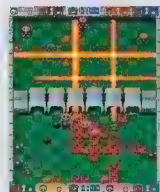


HERSTELLER:
INFO:

Bungie Studios/Microsoft
www.xbox.com

WERTUNG:
SEHR GUT

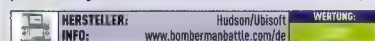
BOMBERMAN DS



»Skrull: Ikea-Kinderparadies in Afghanistan.«

NDS | Achtung! Deutschland droht eine Bombenlege-Welle in öffentlichen Verkehrsmitteln! Schuld daran ist nicht al-Qaida, sondern das neue *Bomberman* für Nintendos tragbare Konsole. Alleine ist das Spiel wie immer öde, doch Sie dürfen mit nur einem Modul mit bis zu acht Spielern gleichzeitig in 25 Arenen antreten, die Konkurrenz zu sprengen. Kabellos. Die Extra-Raffigur treibt jeden in den Wahnsinn. Ein Traum!

(JO)



HERSTELLER:
INFO:

Hudson/Ubisoft
www.bombermanbattle.com/de

WERTUNG:
SEHR GUT

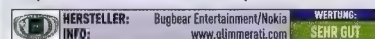
GLIMMERATI



»Ausgebaut: Autopilot.«

N-Gage | Mit lasziven Filmchen warb Nokia für das Rennspiel. Nun ist es erhältlich und eine weiße Tina Turner auf Speed begrüßt Sie im Story-Modus. Ganz recht: Story. Das bedeutet viele deutsche Textbildschirme und superbe Zwischensequenzen. Der Rennclub Glimmerati schickt Sie von Mailand bis Monaco in die Metropolen der Reichen und Schönen. Die Verfolgergrafik gibt sich keine Blöße und die Rennen steuern sich spannend. Klasse!

(JO)

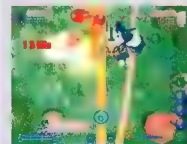


HERSTELLER:
INFO:

Bugbear Entertainment/Nokia
www.glimmerati.com

WERTUNG:
SEHR GUT

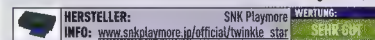
TWINKLESTAR SPRITES 2



»Der Unfall in der Smarties-Fabrik sollte nie publik werden.«

PS2 | Mit dem Untertitel *La Petite Princesse* versehen, erschien jetzt in Japan der Nachfolger zu einem außergewöhnlichen 2D-Ballerspiel. Schießen Sie die Flugformationen auf Ihrer Bildschirmhülle ab, um sie in Feuerbälle zu verwandeln, die Ihrem Gegner den Garaus machen. Zu zweit zählt *Twinklestar Sprites* zu den amtlich anerkannten Partydrogen! Nur die Bonbon-Grafik schreckt ab. Als Bonus versteckt: das Neo-Geo-Original.

(JO)



HERSTELLER:
INFO:

SNK Playmore
www.snkplaymore.jp/official/twinkle_star

WERTUNG:
SEHR GUT

SPIELER FORUM

»Bekam im Alter trockene Haut.«
Klaus Augenthaler.«

AUF DVD
VIDEO

In-Team-Angriff

Immer in die Weichteile. Egal, ob Sie auf Kopf oder Familienjuwelen zielen, **DOOM 3 OPEN COOP** macht die Gruselballerei jetzt gesellschaftsfähig. Buchstäblich. Denn Grüppchenbildung ist hier ausdrücklich erwünscht!

Nur Leute wie Hannelore Kohl liebten die Dunkelheit. Oder fiese Monster, die Ihnen nach dem Leben trachten. Entschieden Sie sich in *Doom 3* beim einsamen Kampf auf dem Mars noch zwischen Knarre und Taschenfunzel, stehen nun erleuchtete Zeiten an. Nein, Papa Ratzinger bleibt in Rom. Dafür dürfen Sie Kumpel mit auf Raufftour nehmen. Ist ja auch an der Zeit. Der offiziell-

le kooperative Modus wurde einst eingestampft. Macht aber nichts, denn jetzt beglückt uns die Fangemeinde mit dieser grandiosen Modifikation. In Nicemices *Open Coop* zeigen Sie mit bis zu vier Spielern gleichzeitig den Höllenhunden, wo der Frosch die Locken hat. Lassen Sie doch mal einen Beleuchter voranlatschen, damit die anderen das Kropfzeug aus der zweiten Reihe plätten kön-

nen. Praktisch: Alle Levels der originalen Einzelspieler-Kampagne sind von Beginn an im Optionsmenü wählbar. Unglaublich, dass man für diesen Mod nicht seine Oma verhöckern muss. Das kooperative Beharken von Imps und Hellknights macht Laune ohne Ende. Sauber! Nur am finalen Höllenlevel fehlt noch etwas Feinschliff.

MARC BREHME

Info: <http://opencoop.doom3maps.org>

AUF DVD

Mod zu: *Doom 3*

Autor: Nicemice

Filename: doom3maps.org

Voraussetzung: *Doom 3*

Pro + Contra:

■ Gruseln mit mehreren Personen

■ Neue taktische Möglichkeiten

■ Etwas wenig Munition

FAZIT: „Auf diese Art Gruppentherapie fahren wir voll ab!“



Wir haben für Sie ein neues D80M-3-TRF-PRCH aufgetrieben.
Das ist richtig heiß und kostet nur einen Herzinfarkt.

PC ACTION 10/2005 121

Zwei-Kampf

Spitzen-Programme für **BATTLEFIELD 2**: Dank des **COOP MOD 3.0** machen Sie es in der Gruppe und mit dem **ADVANCED TACTICAL CENTER** planen Sie ordentlich!

Battlefield 2 : Mit dem **Advanced Tactical Center** für **Battlefield 2** hat Foolish Entertainment ein nettes Programm für Clanspieler entwickelt. **Battlefield 2-Zocker**, die für das Spiel sogar ihre Freundin von der Bettkante schubsen, sind hier richtig. Auf der Übersichtskarte, die Detailsichten von Schlüsselpunkten der Karten bietet,

ist jeder Schritt perfekt planbar. Welche Flaggenpunkte verteidigen? Wohin mit den Luftschlägen? Taktiken mit dem Clan absprechen, eigene Maps einfügen? Kein Problem! Voraussichtlich nächsten Monat packen wir das Programm auch auf die Heft-DVD. Genau wie die ATCs für **BF42**, **Ghost Recon 2** und **Splinter Cell 3**. Bereits jetzt

auf DVD: Der **BF2 Coop Mod 3.0**. Der bringt dem einsamen Wüstenwolf, was er braucht: einen Coop-Modus, mit dem mehrere Spieler auf den leicht modifizierten Einzelspieler-Karten auf die Jagd nach KI-gesteuerten Kameraden (Bots) gehen können.

MARCO BREHME

Info: www.foolishentertainment.com und <http://users.on.net/~codebasher>

AUF DVD

Mod zu: **Battlefield 2**

Author: Codebasher

Filename: **coop_3.0_distro**

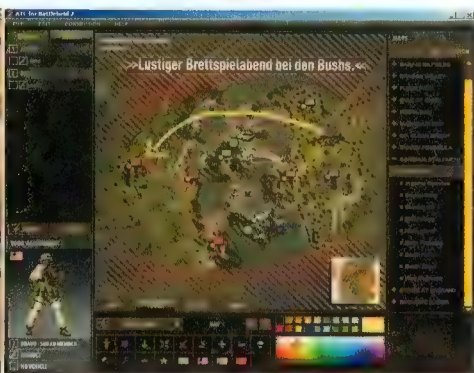
Voraussetzung: **Battlefield 2**

Pro + Contra:

■ Bis zu 32 Bots auf einer Map

■ Verbindung nur direkt über IP möglich

FAZIT: „Gemeinsam Bots jagen macht echt Laune!“



Geh durch die Höhle!

Im Community-Add-on **HILLS** zum Ego-Shooter **PAINKILLER** ballern Sie sich durch Dämonen-Horden.



Painkiller : Daniel Garner war bereits in **Painkiller** eine arme Sau. Nicht mal in Ruhe sterben konnte der gute Mann, bevor er Luzifer den Arsch verschloß. Doch auch danach war ihm der Weg in den Himmel verwehrt. Im Add-on **Battle out of Hell** kämpfte er sich erneut den Weg aus der Hölle frei und bekommt nun auch noch in der Einzelspieler-Karte **Hills** von Bernd Fehring einen Ein-Euro-Job als Auge gedrückt. Die letzten Heerscharen der Finsternis haben sich zurückgezogen, um dem totergeglaubten Alastor wieder Leben einzuhauchen. Belebt von der heiligen Macht der Inkas wurde der Typ glatt stärker als Angela Merkel. Grausame Vorstellung, oder? Also nehmen Sie sich schon mal einen Tag frei und schnallen Ihr Luftgewehr um! Zocker, die neben dem Umlegen der fast 400 Monster in der frei begehbaren Karte auch alle Geheimnisse erkunden wollen, sollten bis zu zehn Stunden Spielzeit einplanen. Apropos

Urlaub. Würden Ihnen nicht ständig so hassliche Viecher auf den Sack gehen, wählen Sie sich fast in den Ferien. Teile der Karte spielen nämlich in der Inka-Stadt „Machu Picchu“, die zum Teil mit originaler Geometrie und vielen Details glänzt. Um in den Genuss von **Hills** zu kommen, installieren Sie **Painkiller** mit dem Add-on **Battle out of Hell** oder die **Painkiller Black Edition** in der Version 1.61 (Minimum). Dann ziehen Sie **Hills** von unserer DVD und starten über die Desktop-Verknüpfung.

MARCO BREHME

Info: www.darkcorner.de

AUF DVD

Mod zu: **Painkiller**

Author: Bernd Fehring

Filename: **hills-setup.exe**

Voraussetzung: **Painkiller** & Add-on v.1.61

Pro + Contra:

■ Interessante Geschichte, Lange Spielzeit

■ Schwer, schwerer, am schwersten

FAZIT: „Frischer Stoff für geübte **Painkiller**-Jünger.“



Meer-Spieler

Die Jungs vom Clan00 meinen es richtig gut und bombardieren Sie mit dem **ARMORY SOURCE PACK** und genialen Karten für **CSS** und **HL2**.

Half-Life 2/Counter-Strike Source | Sie sind es leid, in *Counter-Strike Source* mit immer den gleichen Knarren über die immer gleichen Karten zu sprinten? Wir haben die Lösung! Das *Armory Source Pack* vom Clan00 ersetzt die altbekannten Bleispritzen durch real existierende Wummen. So thront auf dem M4 jetzt ein Zielfernrohr und einige neue Schießprügel protzen mit Laserpointer. Nützlich, wenn nach dem Besuch an der Tankstelle mal wieder die Sehkraft nachlässt. Außerdem haben die Entwickler dem Spiel neue Anzeigen verpasst. Das *Armory Source Pack* ist kinderleicht zu installieren und bleibt per „AutoUpdater“ auf dem neuesten Stand. Die auf der DVD vorhandene Version 1.0 machte nach dem letzten Steam-Update zwar auf einigen unserer PCs Probleme. Die sollen aber mit der nächsten Aktualisierung behoben sein. Bei der Installation läuft übrigens automatisch eine Datensicherung, damit Sie das Programm bei Bedarf problemlos wieder von der Platte putzen können. Denn es ist nicht so einfach, einen Server zu finden, auf dem Sie mit den veränderten Dateien spielen dürfen. Ebenfalls auf DVD: Ein elf Karten fettes Mappack für *Counter-Strike Source*. Enthalten sind etwa der aufpolierte Klassiker *de_nuke* oder *de_menace_final*. Hier klopfen Sie bei Don Grande an. Allerdings fragen Sie nicht nach seiner Hausratsversicherung, sondern legen dessen „Villa Maria“ in Schutt und Asche. Zudem tischen wir Ihnen noch sechs geile *Half-Life 2*-Deathmatch-Karten im Clan00-Paket auf. Guten Appetit! MARC BREHME

Info: www.clan00.de



LIES MICH!

BROTHERS IN ARMS SDK



Brothers in Arms | Die Zeiten des Nehmens sind vorbei. Gelangweilte Hartz-IV-Empfänger gibt es genug, da müssen Sie nicht auch noch sinnlos herumhocken. Ubisoft und PC ACTION geben Ihnen ein mächtiges Werkzeug in die Hand. Mit dem SDK (Software Development Kit; Sammlung von Programmen

für die Software-Entwicklung) zu *Brothers in Arms* erschaffen Sie Einzelspieler-Levels für den Weltkriegs-Shooter. Dabei hilft die Tutorial-Karte, auf der Sie sich durch feindliche Linien kämpfen. (MB)
Info: www.brothersinarmsgame.com/de

GTA: SA MEHRSPIELER-MODI

GTA: San Andreas | Mit *SA-Multiplayer* und *GTA Tournament SA* sind zwei vielversprechende Mehrspieler-Modifikationen für Rockstars Böse-Buben-Simulation in der Mache. Die bisherigen Versionen sind allerdings mehr Technik-Demo als Spielspaß. Aber wir bleiben für Sie am Ball. Versprochen! (MB)
Info: <http://gtamulti.com> und www.sa-mo.com

HL2 ENERGIZE/STRONGHOLD KARTEN

Half-Life 2/Stronghold | Hallo! Was haben wir doch für fleißige Leser! Jan Lussem hat sich mächtig ins Zeug gelegt und die Deathmatch-Karte *Energize* für *Half-Life 2* gebastelt. Und auch *Stronghold* lassen wir trotz Nachfolger noch lange nicht sterben. Schließlich hat Andreas Frank den spielokratischen Eid geschworen. Oder so ähnlich. Egal. Er hat jedenfalls eine *Stronghold*-Kampagne mit fünf Karten gebastelt. Beide Lesereinsendungen finden Sie auf der DVD. (MB)



Info: www.half-life2.com und www.stronghold.de

STEEL SQUAT

Splinter Cell 3 | Mit etwas Verspätung veröffentlichte Ubisoft kürzlich die erste von drei zusätzlichen Mehrspieler-Karten für *Splinter Cell 3: Chaos Theory*. Den Anfang macht die Map „Steel Squat“ für den Versus-Modus, die wir Ihnen auf die DVD gepackt haben. Mit der treten Sie in New York gegen gefährliche Kriminelle an. Die Bonuskarten „Nuclear Plant“ und „UN HQ“ für die kooperative Spielvariante sollen ebenfalls in Kürze erscheinen. (MB)
Info: www.splintercell3.com/de

TIME-SHOCK

Half-Life 2 | Ein Team aus Deutschland schraubt an der *Half-Life 2*-Modifikation *Time-Shock*. Höflich wie Sie sind, zeigen Sie als Gordon Freeman erneut den Combines den Weg zum Friedhof. Seit die Zitadelle zerstört ist, herrscht Chaos auf der Erde. Um das zu beseitigen, setzen Sie sogar Raum und Zeit als Waffen gegen die Gasmaskenträger ein. Krass! (MB)
Info: www.time-shock.net



Jetzt haben Sie in **FAR CRY** auch mit Ihren Kumpels auf die Hacke. Im **COOPERATION MOD AUB.2 SE** zocken Sie gemeinsam alle Einzelspieler-Karten – ohne einen müden Cent Aufpreis. Wenn das nicht obercool ist?

Far Cry | Wenn Sie alle Gegner in Doom 3 kooperativ geplättet haben (siehe Seite 120), installieren Sie am besten gleich den Hammer-Shooter **Far Cry** noch mal. Den gibt es jetzt nicht nur so billig wie eine schnelle Nummer an der E55, sondern auch mit einem geilen kooperativem Modus. Jedenfalls, wenn Sie den **Cooperation Mod Av8.2 SE** installieren. Mit dieser Version des Mods ballern sich mit bis zu drei Spielern über die Karten der originalen Einzelspieler-Kampagne. Sich die Beine rasierende Männer wählen sicher auch ein neues Spieler-Outfit

und Turnbeutel-Vergesser den leichteren der zwei Schwierigkeitsgrade. Wie im Einzelspieler-Modus gibt es Speicherpunkte, an denen Sie im Koop-Modus wieder erscheinen, wenn Sie denn virtuell das Zeitliche gesegnet haben. Tragen Sie eine gepunktete Armbinde, dürfen Sie mit der Option „Friendly Fire“ verhindern, Ihrem Kollegen in den Hintern zu ballern. Die Installationsdatei ist nur vier Megabyte groß und flutscht etwa unter www.extreme-players.de/download.php?id=7220 sogar durch lahme Modemleitungen. Bei den Test-

runden mit dieser Version traten nach einiger Zeit Asynchronitätsprobleme auf. So wurde unser Mitspieler etwa ständig von einem – für ihn unsichtbaren – Hubschrauber zerlöchert, den wir kurz davor schon vom Himmel geputzt hatten. Nur bei ihm flog und ballerte das Ding noch rum. Blöd! Da sollten die Entwickler dringend nachbessern. Sind diese Fehler ausgemerzt, steht dem gemeinsamen Verprügeln von Söldnern, Mutanten und Dr. Krieger aber nichts mehr im Wege.

MARC BREHME

Info: www.farcrycoop.de/vu

Ahoi, browse!

www.gdynamite.de
gamers dynamite



Das ist ja der Wirtschaftsgipfel!

Unsere **BROWSERSPIELE** machen Sie zum reichen Sack! Virtuell zumindest.

Kohle scheffeln wie deutsche Manager? Dann klappt es auch mit der blonden Schnalle von nebenan! Wer möchte das nicht schon gern? Zumindest virtuell können Sie sich mit **Patrizier online** (www.patrizier-online.de) durch wirtschaftliche Aktionen bald wie ein reicher Geldsack aufführen. Früher noch unter dem Namen **Händler des Nordens** bekannt, heiratet die Wirtschaftssimulation nun in die Familie der Browserspiele ein und bekam sogar den offiziellen Segen von Priester Ascaron. Um vom relativ armen Händler zum Vorsitzenden der Hanse aufzusteigen,

investieren Sie zunächst in die Produktion und später in eine kleine Flotte. Raubeine verdingen sich als Freibeuter. Die suchen Sie beim Fantasy-Strategie-Spiel **Andaloria** (www.andaloria.de) vergebens. Stattdessen spielen Sie als Mensch, Elf oder Zwerg und bauen ein Königreich auf. Das kommt Ihnen bekannt vor? Kein Wunder! **Andaloria** hieß früher **Wogen des Schicksals** und setzte als eines der ersten Browserspiele auf Grafik. Die erinnert heute an **Civilization** und lädt zu einer dreiwöchigen kostenlosen Probezeit ein, bevor es an die Kohle geht. MARC BREHME

AUF DVD
VIDEO

»Körperwelten«-Plasche
Gunther von Hagens macht jetzt
auch in Lampen.«

Wald, aber geil!

Gut, **VIETCONG** hat schon einige Jahre auf dem Buckel und nackte Weiber laufen Ihnen auch nicht über den Weg. Aber mit dem Fan-Add-on **RIISING SUN** haben Sie trotzdem Ihren Spaß im Dschungel. Allein und mit anderen.

Vietcong | Joschka Fischers Parteigenossen würden sich freuen. Von Grünen bekommen Sie nämlich in *Vietcong: Rising Sun* mehr als genug zu sehen. Bevor Sie meckern, dass sich die Jungs von Pterodon lieber um *Vietcong 2* kümmern sollen, lesen Sie bitte erst mal weiter. Die Urväter des Dschungel-Shooters haben mit diesem inoffiziellen Add-on nämlich so viel zu tun wie Gunther von Hagens mit einem echten Dokortitel. *Rising Sun* ist ein inoffizielles Add-on und stammt aus deutschen Landen. Die Jungs vom *Vietcong*-Modding-Team haben sich mächtig ins Zeug gelegt. Vier neue Einzelspieler- und acht Mehrspieler-Karten schaufelt die Installation der knapp 300 Megabyte großen Datei von unserer DVD auf Ihre Festplatte. Schon beim mittlerweile etwas betagten Hauptspiel war die ungeheure Spannung der größte Pluspunkt. Und die ist auch in *Rising Sun* zu spüren. Sie fühlen sich fast wie bei der Ziehung der Lottozahlen, wenn Sie durch die neuen Gebiete schleichen. Das Spielprinzip bleibt wie gehabt. Vortasten, verstecken und immer schön die Rübe unten halten. Sonst fangen Sie sich schneller eine Kugel ein als Tripper in Thailand. Für

Atmosphäre sorgen auch die neuen Klänge. Wenn die Kameraden rechts und links neben Ihnen das Feuer eröffnen, gibt es fett auf die Ohren. Endlich haben auch die Maulwürfe unter Ihnen Grund zur Freude. Diesmal sind nämlich sogar Taschenlampen im Gepäck, damit Sie in den Nachtmissionen nicht im falschen Busch hängen bleiben. Denn da stehen Ihre Kameraden gar nicht drauf. Alles andere ist gelogen! Die Wahrheit und nichts als die Wahrheit ist der neue Mehrspieler-Modus. In „Hold the Base“ versucht ein Team die Basis des anderen einzunehmen. In der nächsten Runde tauschen Verteidiger und Angreifer die Plätze. Auf geht's, Soldat!

MARC BREHME

Info: www.vietcong-club.de

AUF DVD

Mod zu: **Vietcong**

Autor: **Vietcong-Modding-Team**

Filename: **Vietcong_RisingSun**

Voraussetzung: **Vietcong**

Pro • Contra:

■ Gelungenes Leveldesign

■ Neuer Mehrspieler-Modus

FAZIT: „Auch ohne RTL gilt der

Marschbefehl: Ab in den Dschungel!“



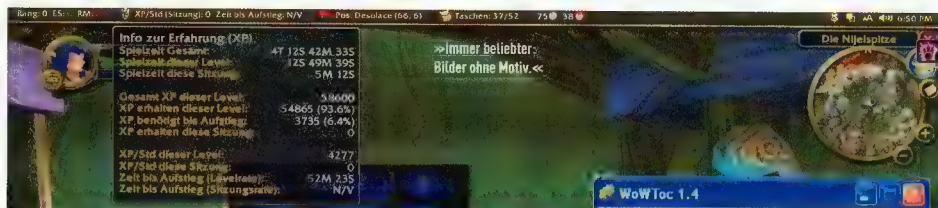
»Na hittel Zufriedene
Passagiere bei Reiner Air.«



»Groß im Kommen:
Rotorsport.«



»Erstmalig gefilmt:
Hexenschuss.«



Held-Angelegenheit

Verlieren Sie bei **WORLD OF WARCRAFT** schon mal den Überblick? Nicht mit dem Mod **TITAN PANEL**. Und es gibt noch mehr Helferlein für Recken.

AUF DVD

Mods zu: World of Warcraft

Autor: Diverse

Filenamen: Titan.1.25.1600.zip, sct31.zip, WoWToc-1.4.exe

Voraussetzung: World of Warcraft

Pro + Contra:

■ Titan: Mehr Übersicht, mehr Anzeigen

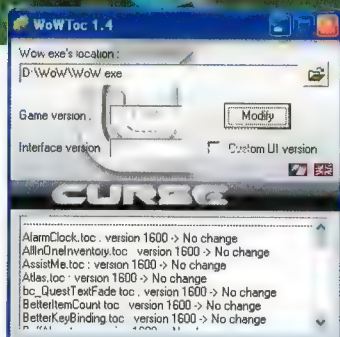
■ Titan: Frei konfigurierbar

■ WoWToc: Besonders schnell updaten

FAZIT: „Titan Panel macht World of Warcraft übersichtlicher, Updaten war dank WoWToc nie komfortabler.“

World of Warcraft | Sie finden das Bild oben etwas komisch? Stimmt, denn der Teil, um den es da eigentlich geht, ist verschwindend klein. Wir meinen die Windows-ähnliche Leiste am oberen Bildrand. Was winzig aussieht, verdeckt nichts vom Spielbildschirm, hat es in sich und heißt deshalb nicht zu großspurig **Titan Panel**. Die Leiste lässt sich konfigurieren und zeigt Dinge wie Rüstungswert, freie Taschenplätze, Bildwiederholrate oder verfügbares Gold ganz nach Wunsch an. Besonders nett: Die Größe des Balkens können Sie auch konfigurieren. Testen! Noch etwas seltsamer mutet auf den ersten Blick das Hilfsprogramm **WoWToc** (Bild rechts) an. Es handelt sich dabei um ein Windows-Tool, das Ihnen hilft, sämtliche installierten Add-ons lauffähig zu halten. Da Entwickler Blizzard in regelmäßigen Abständen Updates veröffentlicht, die bei bewährten Add-ons und Mods Probleme bereiten, ist so etwas sehr nützlich. Wie es funktioniert? Einfach die Exe-Datei starten, auf „Modify“ klicken, fertig. Beide Programme finden Sie – zusammen mit dem selbst erklärenden Mod **Scrolling Combat Text** – auf unserer Begleit-DVD.

Info: www.curse-gaming.com/mod.php?addid=880



CHRISTIAN BIGGE

Krabbelstunde

Half-Life 2 | Sie warten händelnd auf **Starship Troopers**? Wir auch. Das dauert aber noch. Bis dahin motzen wir **Half-Life 2** mit der Modifikation **Antlion Troopers Deuce** auf. Als Commander-Azubi unterstützen und halten Sie einen Außenposten in der Wüste, bis Verstärkung eintrifft. Diesmal haben Sie es aber nicht mit Gordon Freeman zu tun, sondern mit Hunderten von Käferchen, die offensichtlich an **Miraculix**' Zauberkranz genascht haben. Die Viecher sind wie im Film und kommenden PC-Shooter **Starship Troopers** mehr als mannshoch und flinker als Paris Hiltons Zunge. Schon kurz nach der Landung mit dem Truppentransporter will Ihnen das Kropfzeug ans Knie pinkeln. Knarre raus und draufhalten? Nicht nur. Denn als Commander scheuchen Sie Ihre Combine-Soldaten auch durch die Gegend. Per Tastendruck schicken Sie die armen Würstchen an strategisch wichtige Stellen und fangen danach an zu beten. Kurz darauf bricht nämlich die Hölle los und Heerscharen von so genannten Bugs rennen und fliegen auf Ihre kleine Basis zu. Verlieren Sie jetzt nicht die Nerven! Geben Sie den Männern Deckung und positionieren Sie sie notfalls um. Ein pulstreibendes Ballervergnügen! Fett!

Info: <http://antlions.hl2world.com>



In der Modifikation **ANTLION TROOPERS DEUCE** befehlen Sie eine Truppe Soldaten im Kampf gegen Massen von fiesen Käfern.

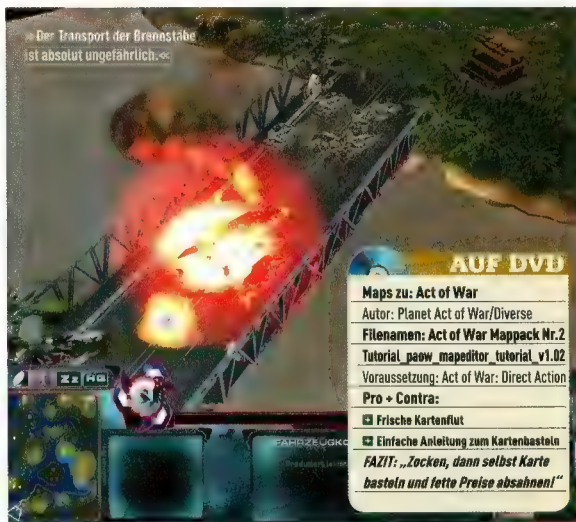


Brücken schlagen

Gemeinsam mit Planet Act of War hat PC ACTION einen Kartenwettbewerb zum Strategiehit **ACT OF WAR** ins Leben gerufen. Eine ausführliche Anleitung, wie Sie selbst Hand anlegen, gibt es neben dem **MAP-PACK** auf unserer DVD.

Act of War | Nicht nur Osis freuen sich: Es gibt wieder was umsonst. Mit dem Map-Pack Nr. 2 von planet-actofwar.de bretzeln wir Ihnen diesmal satte 17 Karten für zwei bis acht Spieler auf die Festplatte. Damit ballern Sie Ihre Kontrahenten beim „Langen Marsch“ oder auf den „Tropischen Inseln“ vom Bildschirm. Klingt nach Urlaub? Eben. Und damit Sie nicht nur auf dem Balkon rumlummeln und Ihr IQ durch das Glotzen der Nachmittags-Talkshows auf das Niveau einer Küchenschabe sinkt, machen Sie besser mal was Sinnvolles! Gemeinsam mit planet-actofwar.de suchen wir die besten **Act of War**: *Direct Action*-Mapper in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Zeigen Sie, was Sie so draufhaben! Unser Wettbewerb läuft bis Ende Oktober. Die Details finden Sie auf der Webseite (unten). Jeden Monat wertet eine Jury die Einsendungen aus und prämiert die drei besten Karten. Dann hagelt es Freiabos, Spiele, T-Shirts ... Sie kennen sich nicht mit dem Erstellen von Karten aus? Kein Problem. Auch daran haben wir gedacht! Auf der DVD finden Sie eine Anleitung für den Map-Editor von **Act of War**. Der ist so einfach zu bedienen wie eine Nymphomanie. Echt!

MARC BREHME
Info: www.planet-actofwar.de



SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S IN DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players“ ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Was mit <i>Rainbow Six</i> zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema <i>Battlefield</i> und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer 1, wenn es um <i>Battlefield Vietnam</i> geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über das, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Half-Life 2	www.half-life-2.info	Wenn es um <i>Half-Life 2</i> geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.gta3mods.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich <i>GTA 3</i> zu einem der beliebtesten Spiele. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema <i>Half-Life</i> -Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Komplette Abhandlung der Themen <i>Half-Life 1</i> und <i>Half-Life 2</i> . Ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle <i>Counter-Strike</i> -Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnutzen“ nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler.
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze!
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende <i>Act of War</i> -Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Max Payne	www.mpzone.de	Bei beiden <i>Max Payne</i> -Abenteuern extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu <i>Medal of Honor: Allied Assault</i> bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das <i>Star Wars</i> -Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für <i>Enemy Territory</i> . Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Pro Evolution Soccer	www.pes-4.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichen deutschen Clans mTw. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Alterlei rund um das Thema <i>Counter-Strike</i> .
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.



Nero

Nein, in Nero dürfen Sie weder irgendwas(ab)brennen, noch findet das Spiel zu Zeiten des gleichnamigen römischen Kaisers statt. Stattdessen formen Sie aus einem Haufen strunzdummer Blech-eimer eine schlagkräftige und

effektive Armee, um die dann gegen den Computer oder einen anderen Möchtegern-General ins Feld zu schicken. Bevor es allerdings ans Zocken geht, trainieren Sie Ihre Untergebenen. Genau wie für richtig guten Sex gilt hier:

üben, üben und nochmals üben. Die von der University of Texas entwickelte künstliche Intelligenz trainieren Sie, indem Sie Ihre Recken einen Sparringspartner nach dem anderen vermöbeln lassen und Regler verschieben. Fortgeschrittene Roboter lernen das Agieren im Team, das Aufspüren von Feinden sowie den Gang durch knifflige Labyrinth. Geil!

MARC BREHME

Info: www.nerogame.org

KOMMENTAR

FAST
ENTWURF



Da erblässt jedes Tamagotchi vor Neid! Im unscheinbaren Nero steckt richtig viel. Die zu Beginn noch planlosen Roboter sind bald jedem durchschnittlichen Soap-Star überlegen. Nero ist anders, aber gut. Die Tüftelerei gerät schnell zur Sucht.

Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
 ANTIWAR Action 10 MByte (Spiel auf DVD)	Es sind natürlich wieder die bösen Amerikaner, die mit ihren Flugzeugen einen wehrlosen Gegner angreifen – in diesem Fall Sie. Aber wozu gibt es schließlich Raketen? Rummis!	ein 2D-Ballerspiel.	http://awar.de/vu Nette Unterhaltung, besonders für Actionliebhaber.
 BOMB MASTER REFLEX Geschicklichkeit 2,4 MByte (Spiel auf DVD)	In typischer Bomberman-Manier gilt es, verschiedene Gegenstände einzusammeln und Monstern auszuweichen. Hindernisse sprengen Sie kurzerhand weg.	Bomberman.	www.qwerkop.de/download/bmx/bmx.zip Bomberman-Klon mit einigen netten Ideen
 CRAZY OBJECTS Geschicklichkeit 0,62 MByte (Spiel auf DVD)	Auf einer Spielfläche mit 64 Feldern löschen Sie verschiedene Objekte durch ihr Gegenstück aus. Das funktioniert aber nur, wenn kein gleichartiges Objekt in der Nähe ist.	Knobeln mit komischen Objekten.	www.crazybytes.at/exe/cobi3.exe Ein weiteres Logikspiel von Crazy Bytes. Denken erwünscht! Also nichts für Frauen.
 CRAZY SETS Geschicklichkeit 0,66 MByte (Spiel auf DVD)	Auf einem Spielfeld mit 16 Mustern bilden Sie Dreiersets, um diese verschwinden zu lassen. Dabei können Sie nur gleiche oder völlig unterschiedliche Karten kombinieren.	ein Kartenspiel mit Memory-Mustern.	www.crazybytes.at/exe/cset1.exe Für Knobeltaktiker eine gelungene Umsetzung einer einfachen Spielidee.
 SCORCH AN ISLAND Adventure 2,38 MByte (Spiel auf DVD)	Auf einer kleinen Insel stehen sich zwei Parteien gegenüber. Wer siegen will, fegt den Gegner mit allerlei Kriegsgerät von der Wiese. Die Kampfwürmer lassen grüßen.	eine Mischung aus Worms und Gorilla.	http://avagames.net Für Knobeltaktiker eine gelungene Umsetzung einer einfachen Spielidee.
 SÖLDNER 21 Strategie 4 MByte (Spiel auf DVD)	George meint: Feindliche Basen sollte man zerstören! So schicken Sie Scharfschützen, Elite-Söldner und Bazooka-Schützen in den Kampf. Wer daran Freude hat, bastelt eigene Levels.	ein Mix aus Civilization und Commandos.	http://home.arcor.de/vs1/soldner21105.zip Rundenbasiertes Taktikspiel mit hohem Spaßfaktor.
 SUPERSTAR CHEFS Jump & Run 1,54 MByte (Spiel auf DVD)	Was sammeln Köche und Reiner Calmund im Allgemeinen? Richtig, Fressalien! Damit ist auch dieses Jump & Run vollgestopft. Höhepunkt ist der spaßige und kurzweilige Zweispieler-Modus.	Zool im kooperativen Modus.	www.astatix.com Besonders zu zweit ein Megavergnügen! Einfach mal ausprobieren.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@paction.de!



WoW-Zocken für lau*

* Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält eine WoW Game Card (60 Tage Prepaid) als kostenloses Dankeschön!

Mit World of Warcraft ist für viele fantasybegeisterte Rollenspieler ein großer Traum in Erfüllung gegangen. Das bisher nur Echtzeit-Strategie-Spielern vorbehaltene Warcraft-Universum hat sich nun auch für die

große Fangemeinde der Online-Rollenspieler geöffnet und weltweit bereits mehr als 3,5 Millionen Menschen in seinen Bann gezogen. Und die Community wächst und wächst. Mit der Prepaid Game Card

können Sie 60 Tage lang World of Warcraft spielen. Nach Ablauf der 60 Tage fallen erstmals Abonnementgebühren an. Zum Spielen werden die Vollversion von World of Warcraft und eine Internetverbindung benötigt.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München. Telefon: +49 (089) 20 969 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277.

Bequemer und schneller
online abonnieren:

aba.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine
Übersicht sämtlicher Abo-
Angebote von PC ACTION
und weiterer COMPUTEC-
Magazine.

PC ACTION

- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD
(€ 51,90/12 Bsg. (= € 1,80/Bsg.), Island € 53,50/12 Bsg., Österreich € 51,90/12 Bsg.)
- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
AVERTIS: Das kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Bezeichnung des neuen Abonnenten mitteilen!
(€ 51,90/12 Bsg. (= € 1,80/Bsg.), Island € 53,50/12 Bsg., Österreich € 51,90/12 Bsg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)



Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankkredit erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankkredit (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontonhaber: _____

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

SFT - SPIELE FILME TECHNIK ENTERTAINMENT HOCH DREI

DIGITAL FOTO & VIDEO | HANDY | HEIMKINO | PC | MP3 | PDA | SPIELE | DVD | KINO

SFT

SPIELE | FILME | TECHNIK

**2 FILME
AUF DVD**

NUR **2,99**

Im 16:9-Breitbild-Format und mit 5.1-Surround-Sound

**EROTIK-THRILLER
VON BRIAN DE PALMA +
SCI-FI MIT GARY OLDMAN**

LOST IN SPACE

FEMME FATALE

**MOBILER
SPASS**

Die besten Entertainment-Handys im Test.
Plus: Unterhaltungskünstler Sony PSP

SIN CITY.
Bruce Willis in
der härtesten
Comix-Ver-
filmung des
Sommers

DER TECHNIK-OSCAR
Mehr Design,
mehr Innovation,
mehr Komfort.
Die wichtigsten
Technikprodukte des Jahres 2005.

+X

FLIX & MORE



**JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
2,99 €**

SPIELE TIPPS

EINSENDE- HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spielertipps (so genannte „Kurztipps“) finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen, Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTE! MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Sträße 77
70762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

Dungeon Siege 2

KURZTIPPS

Game of Thrones	131
Star Wars Battlefront	132
Star Wars: Republic Commando	133
Star Wars: The Force Unleashed	134
Star Wars: The Old Republic	135

SPIELETTIPPS

Age of Empires III: The Asian Dynasties	136
Age of Empires III: The War of the Roses	137
Age of Empires III: The War of the Spanish Succession	138
Age of Empires III: The War of the Seven Years	139
Age of Empires III: The War of the American Revolution	140

PC ACTION HILFT!

0190/824834*

TAUSCH VON RUFNUMMERN
NACH UNTERNEHMEN

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETTIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK.

TITEL	AUSGABE	Media of Honor: Pacific Assault	1/05
Act of War: Direct Action	4/05	Need for Speed Underground 2	1/05
Battlefield 2	8/05	Pariah	7/05
Brothers in Arms: Road to Hill 30	4/05	Pirates!	3/05
Call of Duty: United Offensive	12/04	Playboy: The Mansion	5/05
Codename: Panzers – Phase 2	9/05	Rollercoaster Tycoon 3	1/05
Desperados: Wanted, Dead or Alive	9/04	Rome: Total War	12/04
Die Siedler: Das Erbe der Könige	2/05	Soldiers: Heroes of WW2	10/04
The Sims 2	10/04, 11/04	Soldier: Secret Wars – Reloaded	2/05
Docm 3	10/04	Spellforce: Breath of Winter	9/04
Earth 2140	8/05, 9/05	Spellforce: Shadow of the Phoenix	2/05
Empire Earth 2	7/05	Spinter Cell 3: Chaos Theory	5/05
FIFA 2005	11/04	Star Wars Battlefront	1/05, 12/04
Fall Spectrum Warrior	11/04	Star Wars: Republic Commando	4/05
Falkenburger 2005	11/04	Strangoid 2	7/05
FTA: San Andreas	8/05, 9/05	Swat 4	7/05
Half-Life 2	2/05	The Chronicles of Riddick	4/05
Half-Life 2: Episode One	2/05	The Moment of Silence	12/04
Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde	2/05, 3/05	Vampire: The Masquerade – Bloodlines	2/05
Knights of Honor	12/04	Warhammer 40,000: Dawn of War	11/04
Kofei 2	4/05, 5/05	World of Warcraft	3/05, 5/05, 6/05

Hilf mir mal kurz!



>>Missbildung:
Goldsesel.<<

RCT 3: SOAKED

Vergeben Sie in *Rollercoaster Tycoon 3: Soaked* eine der folgenden Bezeichnungen für die entsprechende Wirkung:

NAME	WIRKUNG
A. Hitchcock	Enten tauchen auf
Andrew Gillett	Parkwert erhöhen
Andrew Thomas	Weniger Reibung
Atari	Leute lachen
ATI Tech	Beschleunigen
Atomic	Große Explosion
Chris Sawyer	Besucher springen
D. Lean	Flugkamera-Editor
David Braben	Zugkettengeschwindigkeitstmit abschalten
FPS	Bilder je Sekunde zeigen
Frontier	Attraktionen unzerstörbar
Ghost	Town-Gäste bleiben draußen
Guido Fawkes	Feuerwerkseditor freischalten
James Hunt	Buggy fahren
John D. Rockefeller	Zusätzliche \$ 10.000
John Wardley	Unbeschränkte Achterbahnhöhe
Jon Roach	Besucher fahren Karusselle
Jonny	Watts' Spionagekamera
Make Me Sick	Gästen wird schlecht
Mouse	Gäste schauen zu Boden
Photo-Story	Gäste fotografieren
Sam Denney	Leute fahren Achterbahn
Shifty	Gäste tanzen

MADAGASCAR

In Dschungeln ist gut fummeln: Biegen Sie im dritten Level rechts in den U-Bahn-Schacht ab. Dort finden Sie eines der versteckten Minispiele. Und auch beim Bankett können Sie abräumen: Gehen Sie zu dem Lemur auf der Trommel, wo die Speisen liegen. Wenn Sie ihn lange genug mit Ihrem Gelaber nerven, bekommen Sie etwas Essbares.

CODENAME: PANZERS – PHASE 2

Drücken Sie während des Spielens die **Eingabetaste** und tippen Sie dort die Kommandos aus der Liste ein.

CHEAT	WIRKUNG
VoteMeForPope	Unverwundbarkeit
BlessingOfWisdom	Erfahrung steigern
OfCourseIamPresident	1.000 Prestige zusätzlich
KILL BILL	Ein Treffer vernichtet den Gegner
BigBackPack	unbegrenzte Ressourcen
IbrahimHonestFraderOfQualityGoods	Unverwundbarkeit
support@stormregion.com	Mehr Unterstützung
Milestonewasyesterday	Mission gewinnen

EARTH 2160

Drücken Sie während des Spielens die Eingabetaste. Tippen Sie **cheats_2160** ein, um die Befehle zu aktivieren. Nun funktionieren folgende Cheats, die Sie übrigens per Pfeiltasten wiederholen können:

CHEAT	WIRKUNG
addMoney x	X Geld hinzufügen
time x	Uhrzeit auf x stellen
heal	Markierte Einheit heilen
SetExperiencePoints x	Erfahrungspunkte für markierte Einheit auf x setzen
AddExperiencePoints x	X Erfahrungspunkte bei markierter Einheit hinzufügen
ResetFog	Nebel entfernen
SetExperienceLevel x	Erfahrungslevel der markierten Einheit auf x setzen
kill	Gewählte Einheit töten
gamerate x	Spielgeschwindigkeit auf x setzen
researchAll	Alles erforschen
quit	Spil verlassen

LIES MICH!

BATTLEFIELD 2

INZELSPIELER MIT MEHR ALS 15 BOTS

Im Einzelspieler ist es möglich, mit mehr als 15 Computergegnern zu daddeln. Öffnen Sie dazu im Spielverzeichnis unter **mods\b2AI** die Datei **AIdefault.ai** mit einem Texteditor (Notepad). Dort finden Sie folgende Passage:

```
aiSettings.overrideMenuSettings 1
aiSettings.setMaxNBots 32
aiSettings.maxBotsIncludeHumans 0
aiSettings.setBotSkill 1.0
```

Löschen Sie das Wort **rem** vor den ersten drei Zeilen. Die Zahl hinter der zweiten Zeile gibt an, wie viele Computerspieler Sie haben möchten. Hier können Sie fast jede beliebige Zahl eintragen, beispielsweise **32** oder **64**. Viele Bots setzen einen schnellen Rechner voraus. Die **0** hinter der dritten Zeile bedeutet, dass die menschlichen Spieler zusätzlich zu der vorher

angegebenen Bot-Anzahl spielen. Das können Sie auch auf eine **1** ändern. Nun läuft eine normale Einzelspieler-Partie mit mehr Bots.

NAMEN DER BOTS VERÄNDERN

Öffnet Sie im oben genannten Ordner die Datei **BotNames.ai**, ebenfalls mit einem Texteditor. Hier können Sie den Bots Namen geben. Bei zu wenigen Namen tauchen diese im Spiel doppelt auf.

EINZELSPIELER-EINSTELLUNGEN ÄNDERN

Wechseln Sie im Ordner **Eigene Dateien** in das Verzeichnis **Battlefield 2\Profiles\Default**. Bearbeiten Sie hier die Datei **serverSettings.con** per Texteditor. Hier können Sie alle Einstellungen für den Einzelspieler-Modus festlegen. Suchen Sie nach folgenden Zeilen (eine kleine Auswahl) und ändern Sie die Werte dahinter:

```
sv.ticketRatio 200
sv.roundsPerMap 3
sv.timeLimit 0
```

Mit dem ersten Wert bestimmen Sie die Ticketanzahl, die zweite Zeile legt fest, wie viele Runden Sie auf einer Karte spielen und mit **sv.timeLimit** stellen Sie eine Zeitbegrenzung her. Nachdem Sie die Datei gespeichert haben, rechtsklicken Sie darauf, wählen **Eigenschaften** und setzen ein Häkchen bei **schreibgeschützt**. Das ist wichtig, da sonst alles auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt wird.

KOOP-MODUS

Wenn Sie einen Server starten, zeigt der Ladebildschirm Ihre IP an. Merken Sie sich diese unbedingt. Weitere Spieler können nun mit auf den Server kommen, indem diese im Menü **Multiplayer** auf **Lan Mitspielen** oder **Internet Mitspielen** gehen und **MIT IP Verbinden** wählen. Genau dort gehört Ihre IP hinein. Wichtig: Der Knopf funktioniert nur, wenn sich der jeweilige Spieler mit einem Online-Konto einloggt.

Dungeon Siege 2

Monster metzeln leicht gemacht: Im Rollenspielhit **DUNGEON SIEGE 2** arbeiten Sie sich durch die Reihen wie Mike Tyson auf einer Sexparty. Mit dem Knüppel in der Hand legen Sie alles flach, was nicht bei drei auf den Bäumen ist.

GRUNDLAGEN

Alle Aufgaben finden

Laufen Sie zu allen Leuten mit Ausrufezeichen und holen Sie sich die Aufgaben. Selbst wenn Sie diese nicht erledigen wollen, bekommen Sie dadurch Hinweise auf Verstecke. Manche Türen lassen sich plötzlich öffnen und zudem bewältigen Sie die meisten Aufträge nebenbei, wenn Sie der Haupthandlung folgen. Dafür gibt es dann meist rare Gegenstände, an die Sie beim Metzeln der Monster nicht kommen würden. Manchmal ist die Aufgabe jedoch nicht sofort offensichtlich und Sie feiern erst noch ein paar Dialoge mit anderen Figuren ab, bevor sie auftaucht. Also, immer schön fleißig „sabbeln“.

Aufmerksam zuhören

Nichtspielercharaktere geben Ihnen in der Regel detaillierte Tipps. Hören Sie dabei gut zu, denn nicht alle Informationen sind in Ihrem Journal so exakt aufgezeichnet. Es kann schon mal passieren, dass Sie nicht wissen, wo Sie anfangen sollen, wenn die Dialoge zu schnell weggeklickt wurden.

Mehr Chancen auf seltene Gegenstände

Auch wenn manche Aufgaben keine Erfahrungspunkte versprechen, springt dabei manchmal wertvoller Gegenstand heraus. Diese sind selten (hellgrün, gold, blau) oder sogar einzigartig (violett). Bis Sie ein solches Kleinod durch Monsterlooten (erst das Monster über den virtuellen Jordan schicken, dann die Gegenstände

einsacken) erhalten, gehört schon sehr viel Glück dazu. Einige Aufgaben belohnen Sie dagegen gleich mit zwei einzigartigen Gegenständen – nehmen Sie sich darum Zeit, so viele wie möglich zu lösen. Schauen Sie dabei auch immer abseits der Wege nach dunklen Ecken, hervorstechenden Mauersteinen, losen Lampen, beweglichen Statuen und versteckten Wegen oder im Gebüsch verborgenen Truhen. Sie finden praktisch überall etwas und entdecken so manchen Geheimraum.

Mehr magische Gegenstände finden

Im Mehrspieler-Modus brauchen Sie nicht alles mit einem Charakter zu erledigen – Sie nutzen einfach eine zweite Spielfigur und optimieren diese für das Aufspüren wertvoller Ausrüstung. Eine übliche Strategie, um mehr magische Gegenstände zu bekommen, besteht darin, möglichst viel Beute mit dem Bonus für erhöhte „Magical Drop“ zu sammeln. Horten Sie diese Teile und geben Sie sie beispielsweise einem LAN-Mitspieler. Jetzt starten Sie ein neues Spiel mit der künftigen „Magie-Spürnase“ und lassen sich die Bonus-Gegenstände wiedergeben. Nach und nach ist diese Figur immer weiter mit entsprechenden Bonus-Teilen ausgerüstet. Am besten geeignet für einen solchen Gegenstands-Finder ist die Spielrasse Mensch, da diese dafür vom Start weg mit einem zehnprozentigen Bonus versehen ist. Im Übrigen sind seltene und einzigartige Ausrüstungsteile immer magisch, sodass sich ein solcher Suchcharakter durchaus lohnt.

RICHTIG KÄMPFEN

Anordnen Sie die Gruppe

- Stellen Sie die Formation richtig ein. Ziehen Sie dazu die Porträts per Maus an eine andere Position. Der oberste Held geht vo-

ran, der Rest kommt in der vorgegebenen Reihenfolge nach. So halten Sie die Fernkämpfer von vornherein im Hintergrund.

- Es ist wichtiger, den Fernkämpfer zu steuern, da dieser sich öfter zurückziehen oder in Schussposition bringen muss. Letzteres sollten Sie unbedingt selbst in die Hand nehmen. Die Helden schießen sonst häufig ungerührt gegen die nächstbeste Wand. Bei mehreren Angreifern funktioniert es auch anders: Wenn Sie den Nahkämpfer kontrollieren, beschäftigen Sie abwechselnd alle Kerle und halten sie von den Fernkämpfern weg.

Taktik-Tipps

- Halten Sie sich stets einen Ausweg frei. Rennen Sie nicht einfach an Gegnern vorbei zum nächsten Zielpunkt. Es könnte sein, dass Sie zum Rückzug blasen müssen und die ignorierten Knaben sich als Ihr Verhängnis entpuppen. Falls Sie wissen, dass ein schwerer Kampf bevorsteht, zaubern Sie vorher ein Portal in angemessener Entfernung herbei – als letzten Fluchtweg.
- Greifen Sie Anführer zuerst und am besten geschlossen an, falls Sie die Wachen nicht weglocken können. Ausnahme: Heiler, die den Umstehenden neues Leben einflößen, sollten noch früher dran glauben.
- Was recht häufig klappt: Locken Sie Bestien zu Heil- oder Magie-Schreinen und stellen Sie sich drauf. Ein Balken weniger, um den Sorge zu tragen ist.
- Bevor Sie die Beschwörungsformeln ausführen, schauen Sie, wo die nächsten Gegner sind. Oft laufen Sie ein gutes Stück im Zickzack und sammeln einigen Krepel ein, bevor Sie auf Widersacher stoßen. Bis dahin ist die Wirkung wieder verflögen.
- Stellen Sie nur auf Rage um (Taste G), wenn es sich um viele kleine, schwache Gegner handelt. Bei großen Brocken kon-



Putzen Sie gemeinsam die gefährlichen Anführer weg. Sparen Sie sich dafür die Spezialattacken auf. Wenn Sie vorher noch sein Gefolge weglocken, ist das leicht.



Halten Sie immer nach Schaltern Ausschau, die Geheimtüren öffnen. Suchen Sie einfach die Umgebung mit der Maus ab, irgendetwas leuchtet fast immer blau auf.



Die Aura des Wolfes sorgt dafür, dass über die Hälfte des physikalischen Schadens der in der Nähe stehenden Personen an den Gegner zurückfließt.



Eine simple Taktik, die aber häufig aufgeht: Locken Sie Kreaturen bis zum nächsten Heil- oder Mana-Schrein und stellen Sie sich drauf.

zentrieren Sie sich besser gemeinsam auf ein Exemplar. Zudem bleibt die Gruppe so dicht zusammen und kann sich schnell wieder zurückziehen. Auch praktisch in Höhlensystemen und auf der Flucht, damit keiner irgendwo zurückbleibt.

Schnell reagieren

Benutzen Sie die Schnell Tasten, um Aktionen im Kampf zügig auszuführen. Die wichtigsten Tasten sind (Standardbelegung):

- R** Gruppe sammeln
- H** Heiltrank
- M** Manatrank
- U** Energiebalken unter den Helden anzeigen
- F** Alle führen denselben Befehl aus.
- G** Helden greifen selbstständig mehrere Ziele an.

Beachten Sie dabei:

- Es ist praktisch egal, wer welche Tränke im Gepäck hat. Solange die Gruppe etwas hat, geben Sie es an die Bedürftigen. Verteilen Sie ruhig die Tränke auf das Gepäck aller Mitglieder. Da Sie keinen Zugriff mehr auf das Inventar eines

Bewusstlosen haben, laufen Sie so nicht Gefahr, plötzlich ohne jegliche Tränke dazustehen.

- **R** ist wichtig, wenn Sie die automatischen Kampfkaktionen aktiviert haben. So verhindern Sie, dass ein Kämpfer in sein Unglück rennt.
- Die beiden wichtigsten Gegenstände Ihres Helden sind die Mana- und Gesundheitstränke. Ausgerechnet diese liegen etwas ungünstig angeordnet auf der Tastatur. **H** und **M** sind zwar logische Belegungen (**H** = Health/Gesundheit und **M** = Mana), dürften aber bei den meisten Spielern auf Unwillen stoßen. Denken Sie also daran, die beiden Schnell Tasten mithilfe der Optionen Ihrer Spielweise entsprechend zu belegen.

Alte Gewohnheiten: automatischer Kampf

Altgediente *Dungeon Siege*-Spieler erinnern sich bestimmt noch an die automatischen Angriffe. Standardmäßig ist diese Option nun abgeschaltet, aber Sie können sie im laufenden Spiel mithilfe der Optionen aktivieren. Dies gilt gleichermaßen für die automatische Verteidigung. Unse-

re Empfehlung: Lassen Sie die automatische Verteidigung (lockt nicht ungewollt Monster an) und schalten Sie die automatische Verteidigung an (verschafft stressfreieres Spielen, falls Sie mal einen Gegner übersehen haben). Achtung: Mit den aktivierten Optionen ist die Flucht wesentlich schwieriger.

In Bewegung bleiben

Im Kampf gegen bestimmte Monstertypen ist es ratsam, nach dem Abfeuern eines Pfeils oder Ausführen eines Zaubers, sich sofort zu bewegen, um keinen Treffer einzufangen. Wenden Sie diese Taktik bei Gegnern mit Distanz-Zaubern oder Fernkampfaffen an. Achten Sie dabei auf die Zeitintervalle, die die Monster zwischen den Attacken benötigen, so können Sie Ihre Angriffe zeitlich perfekt abstimmen. Kurz gesagt: Greifen Sie an, wenn die Monster pausieren und laufen Sie, wenn die Widersacher in Aktion treten.

Wissen ist Macht

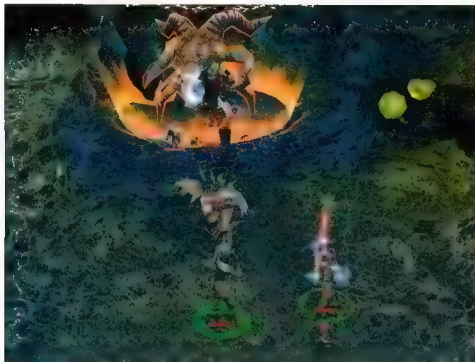
Wenn Sie die Welt von *Dungeon Siege 2* erforschen, stolpern Sie schon mal un-



Überlegen Sie sich gut, ob Sie nicht auf etwas Schaden verzichten können – zugunsten von erhöhten Chancen auf magische Gegenstände und mehr Geld.



Heben Sie alle Setgegenstände auf – wobei es mitunter lange dauert, bis Sie eine komplette Garnitur haben. Je mehr Teile ein Held trägt, desto mehr Boni gibt es.



Geht doch: Die beiden Nahkämpfer halten das Monster auf, während die Zauberin und der Bogenschütze aus sicherer Distanz mitschießen.



Die Beschwörungsformeln sollten Sie zum richtigen Zeitpunkt einsetzen. Zwar hält die Wirkung einige Minuten an, es sind aber nicht immer lohnenswerte Gegner in der Nähe.

verhofft in die Fänge eines Bossgenegers, ohne darauf vorbereitet zu sein. Wenn das der Fall ist, treten Sie den geordneten Rückzug an – nutzen gleichzeitig aber die Situation, um sich mit den Schwächen des Biests vertraut zu machen. Notieren Sie sich diese wertvollen Informationen (Mauszeiger über das Biest halten) und kehren Sie später entsprechend ausgerüstet zurück. Die einfachen Gegner schauen Sie sich im Journal an, wenn Sie Schwierigkeiten mit einer bestimmten Sorte haben. Dort sind deren Eigenschaften und der eventuell vorhandene Schwachpunkt aufgelistet.

Wie am Schnürchen

Wie schon im ersten Teil können Sie auch im neuen *Dungeon Siege* eine altbekannte Taktik anwenden, das so genannte „Kitten“ (anlocken, weglauen, angreifen) böser Figuren. Zuerst nähern Sie sich Ihrem Ziel, bis es auf Sie zuläuft. Nun rennen Sie ein Stück weit weg und lassen den Angreifer in Kampfreichweite kommen. Wiederholen Sie das Spielchen, bis Ihr Widersacher am Boden liegt. Besonders

bei Monstergruppen ist diese Taktik hilfreich, da Sie die Gruppen nach und nach auflösen. Fast alle Auseinandersetzungen sind in *Dungeon Siege 2* auf diese Weise kinderleicht zu gewinnen. Selbst bei Bosskämpfen klappt dieses Manöver recht gut, da die KI nicht damit umzugehen weiß. Im Teamspiel übernimmt in der Regel ein Spieler diese Lockvogelrolle, während der Rest der Gruppe auf die Gegner eindrischt. Achten Sie jedoch bei diesem Trick darauf, nicht in unerforschtes Gebiet zu rennen, da sonst noch mehr Gegner auftauchen.

Überlegt sterben

Mehr als einmal geraten Sie mit Ihrer Gruppe in eine zunächst ausweglose Kampfsituation. Wenn Ihr Team auf eine Figur zusammengeschmolzen ist, beginnen Sie am besten mit der Flucht. Warum? Weil die Monster dann der überlebenden Figur folgen. Das erleichtert Ihnen später die Neugruppierung Ihrer Party. Locken Sie die Monster nicht weg, stehen diese Ihnen nämlich sofort im Weg, wenn Sie die Gruppe wieder beleben wollen.

Wiederbelebung: ja. Dafür zahlen: nein!

Im Falle Ihres virtuellen Ablebens verlieren Sie alle Waffen und die Rüstung. Natürlich könnten Sie einfach die Dienste des Nekromancers benutzen, aber das würde Sie schon einiges kosten. Marschieren Sie also lieber selbst zu der Stelle, an der Sie den Abgang in die ewigen Jagdgründe gemacht haben. Im Prinzip brauchen Sie nur schnell zu dem Platz kommen, wo die Ausrüstung liegt, der Rest erfolgt automatisch. Gehen Sie folgendermaßen vor:

- Nehmen Sie sich aus der Stadt reichlich Heiltränke mit.
- Weisen Sie die Gruppe an, zusammenzubleiben (also dieselben Befehle auszuführen) und deaktivieren Sie den automatischen Kampf, damit keiner auf die Idee kommt, zum nächsten Unhold zu wetzen.
- Lassen Sie sich nicht auf Kämpfe ein. Rennen Sie einfach schnurstracks an den Monstern vorbei, in der Regel folgen diese Ihnen nicht sehr weit.
- Praktisch ist es, wenn Sie zumindest ein paar einfache Rüstungsgegenstände für den Notfall in der Truhe verstaubt ha-



Zumindest einer in der Gruppe sollte rudimentär Naturmagie und Survival (Überleben) beherrschen, damit Sie die Mana- und Heiltränke von den Büschen ernten können.



Aus brenzligen Situationen können Sie jederzeit per Portal fliehen. Nicht-Magiebegabten legen Sie eine entsprechende Rolle ins Gepäck.

ben. Sonst sind Sie den Monstern gänzlich schutzlos ausgeliefert.

Automatische Zauber

In den Zauberbüchern können Sie zwei Sprüche festlegen, die der Magier selbstständig anwendet – machen Sie das auf jeden Fall. Darunter fallen Heilzauber, Kreaturen erschaffen beziehungsweise lang anhaltende Steigerungszauber. Die Sprüche nicht mitten im Gemetzel ausführen – Sie sollten demjenigen zumindest eine kurze Kampfpause gönnen. Zaubersprüche wie Teleport und automatisch heilen kann ein magiebegabter Held übernehmen, er braucht aber Zauberei nicht als normale Waffe in den Kampf zu verwenden. So bleiben nach einem harten Kampf Reserven für diese wichtigen Sprüche übrig.

PARTYBILDUNG

Mitglieder anheuern

Sobald Sie über 500 Gold im Einzelspieler-Modus besitzen, reisen Sie zum Gasthaus und leisten sich zwei weitere Partymitglieder, wobei Sie einen Platz bei der Wirtin kaufen. Versuchen Sie dies zu erledigen, bevor Sie auf den vierten Morden-Turm im westlichen Greilyn-Dschungel treffen. Damit Ihre Mitstreiter richtig effektiv sind, stellen Sie sicher, dass diese so viel Erfahrungspunkte wie möglich sammeln und auch an Bosskämpfen teilnehmen.

Nummer vier im Team

Die ersten beiden Partymitglieder sind in Eirulan noch recht einfach zu bekommen. Für den vierten Platz sind dann schon 1.500 Gold fällig und die Auswahl an Söldnern dünnt aus. Überlegen Sie sich, ob Sie als viertes Mitglied nicht ein Tier kaufen, was noch mal 350 bis 500 Gold kostet.

Kuscheltiere

Für einen guten Weggefährten, einen Wolf, holen Sie sich die Aufgabe **Dire Wolf** vom Pet-Shop in Eirulan. Die angebotenen Tiere fungieren im Prinzip wie normale Krieger, können also ebenfalls Gepäck tragen, be-

sitzen enorme Kampfkraft und Spezialattacken. Besonderheit: Sie können Ihr Haustier mit verschiedenen Gegenständen füttern, wodurch es weiter wächst; es kann auch die Party beeinflussen. Je nach Gegenstand steigt Ihr Pet in verschiedenen Disziplinen auf, wenn es die nächste Stufe erreicht. Je besser der Gegenstand, desto stärker wächst das Tier. Die Wirkung der Teile:

Nahkampfwaffen: Stärke
Magie und Zaubersprüche: Intelligenz
Fernkampfwaffen: Geschicklichkeit
Kämpferrüstung: Rüstung, etwas Stärke
Fernkämpferrüstung: Rüstung und etwas Geschicklichkeit
Tränke: Gesundheit und Mana
Reagenzien, Ringe und Amulette: alles

Überlegen Sie sich, was Sie dem Tier beibringen wollen. Ein Pet, welches ohne Magie kämpft, kann wenig mit mehr Geschicklichkeit anfangen. Der Aufwand lohnt sich: Der ausgewachsene Dire Wolf beispielsweise reflektiert 60 Prozent des physikalischen Schadens, den die Party erleidet, auf den Gegner zurück.

AUSBILDUNG

Lernen

Es ist empfehlenswert, dass Sie Ihren Held anfangs in mehreren Bereichen schulen. So kann selbst der grimmigste Krieger etwas Naturmagie gebrauchen, um sich heilen zu können oder einen Teleportspruch zu nutzen. Dafür genügen normalerweise ein bis zwei Stufen. Ansonsten konzentrieren Sie sich auf ein Hauptgebiet.

Spezialfähigkeiten

Überlegen Sie sich, womit Sie kämpfen beziehungsweise welche Zauber Sie einsetzen wollen: Weder können Sie die Steigerungen der Spezialfertigkeiten rückgängig machen, noch bekommen Sie genug Punkte, um alles gut zu lernen. Beispiel: Ein Krieger kann einhändig mit Schild, mit Zweihändern oder beidhändig mit zwei Waffen kämpfen. Spezialisieren Sie sich auf Zweihänder, kann Ihnen na-

türlich egal sein, wenn der Kämpfer keinen blassen Dunst von Schilden hat. Das wären vergebende Steigerungspunkte.

Teleporter und Tränke selbst gemacht

Um Zeit und Gold zu sparen, trainieren Sie Naturmagie wenigstens auf Level 1. Dadurch sind Sie in der Lage, „Summon Teleporter“ anzuwenden. Mit diesem Spruch beamen Sie sich schnell in die nächste Ortschaft, gehen Ihren Geschäften nach und kehren zum Ausgangspunkt zurück. „Parken“ Sie diesen Spruch einfach in Ihrem Zauberbuch, um ihn bei Bedarf einzusetzen. Noch eine tolle Errungenschaft der Naturmagie: Sie können mit „Natural Bond“ Manatränke von den leuchtenden Büschen sammeln. Das spart Geld und ist sehr nützlich. Jetzt brauchen Sie nur noch einen Punkt bei Fernwaffen, damit Sie mit „Survival“ auch noch die Heiltränke ernten können.

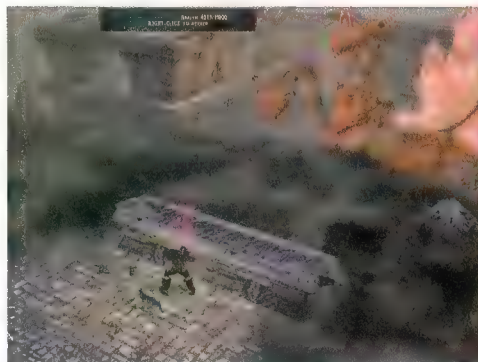
BOSSGEGNER

Endkampf erster Akt

● Jedes Monster hat eine Schwachstelle. So auch der Giant Trilisk, der mit vier Köpfen an eine Hydra erinnert. Das Biest können Sie nur besiegen, indem Sie zuerst den größten Kopf, Vitalus, zur Strecke bringen. Er heilt die übrigen Köpfe vollständig – nicht aber sich selbst. Eine gute Ausgangsposition haben Sie hinter der Mauer vor dem Tier. Da sind Sie vor dem Gift sicher. Greifen Sie von dort aus an, wenn sich der Nebel verzieht, und ziehen Sie sich zurück, sobald einer der Köpfe per Drohhärde den nächsten Angriff ankündigt.

Zwischengegner zweiter Akt

Der große Baum bewacht das erste Fragment des Schildes. Bleiben Sie in Bewegung, da er langsam ist und Sie so seinen Attacken ausweichen. Bevor Sie sich den großen Baum vornöpfen, beseitigen Sie seine „Blätterwerfer“, die ganze Armeen von Laubwerk gegen Sie ins Feld schicken. Nun kann sich das Gewächs nicht mehr heilen und Sie setzen ihm vorzugsweise mit Feuer zu. STEFAN WEISS/ANGAR STEIDLE



Vitalus heilt die anderen Köpfe, sodass sie Ihnen nichts anhaben können – nicht aber sich selbst. Gehen Sie hinter der Mauer in Deckung und legen Sie los, wenn der Nebel weg ist.



Der zweite Bossgegner: Zerstören Sie zuerst seine Blätterwerfer vollständig. Danach setzen Sie dem Baum zu – bleiben Sie in Bewegung! Feuer ist hier sehr wirkungsvoll.

World of Warcraft: Makros und Geldverdienen

Ist Ihnen die Bedienung von **WORLD OF WARCRAFT** zu umständlich oder brauchen Sie Hilfe? Wir helfen!

In *World of Warcraft* versteht man unter Makros frei programmierbare Buttons, die sich wie Fertigkeiten und Gegenstände in die Aktionsleisten einfügen lassen. Zu so einem Button erstellt man eines von zahlreichen, überwiegend simplen Scripts, die das Spiel um kleine Funktionen erweitern und die Bedienung vereinfachen. So haben Sie etwa per Makro die Möglichkeit, mit einem Mausclick die Waffen zu wechseln oder vordefinierte Chat-Nachrichten zu versenden.

Schritt für Schritt zum eigenen Makro

Im folgenden Beispiel erstellen wir ein Makro, welches eine Mitteilung an alle Gruppenmitglieder schickt. In diesem Fall teilen Sie den Spielern mit, dass Sie einen bestimmten Gegner angreifen möchten. Dies ist vor allem für diejenigen Spieler sinnvoll, die mit der Aufgabe des Pullens, also des Anlockens eines Gegners, betraut sind.

1. (Siehe Screenshot) Rufen Sie den Makro-Editor auf: Begeben Sie sich ins Spiel und

drücken Sie die **Eingabetaste**, um die Chatkonsole zu öffnen. Tippen Sie **/m** ein und bestätigen Sie per **Eingabetaste**. Alternativ können Sie auch das Hauptmenü öffnen, wo Sie die Schaltfläche **Makros** finden.

2. Oben im Fenster des Makro-Editors sehen Sie mehrere leere Spalten, in denen Sie Ihre fertigen Makros ablegen können. Darunter befindet sich ein Eingabefeld, in dem Sie das ausgewählte Makro editieren können. Am unteren Fensterrand stehen die Schaltflächen **ENTF.**, **NEU** und **Verlassen**. Klicken Sie auf **NEU**, um ein neues Makro zu erstellen.

3. Geben Sie in der Eingabezeile den Namen Ihres Makros ein. Für unser Beispiel haben wir **Incoming** gewählt. Suchen Sie sich anschließend ein passendes Icon aus der Liste aus. Sie können sowohl den Namen als auch das Icon zu einem späteren Zeitpunkt wieder ändern. Sie können Icons auch mehrfach verwenden, obwohl dann leicht Chaos in Ihrer Aktionsleiste entsteht. Klicken Sie nun auf **Ok**.

4. Ihr Makro befindet sich jetzt in einem der zuvor erwähnten Spalten. Klicken Sie

es einmal an, um es auszuwählen. Im Eingabefeld geben Sie nun frei Ihre Scripts ein. In unserem Fall beschränken wir uns auf ein sehr einfaches. Tippen Sie ein:

/p Ich greife dieses Ziel an -> %t

Das **/p** steht in diesem Fall für den Party-Chatkanal, während das **%t** sich auf einen selektierten Gegner bezieht. Klicken Sie auf **Vollenden**. Das Makro ist damit fertig und einsatzbereit.

5. Nun ziehen Sie nur noch das Icon aus dem Makro-Editor bei gedrückter Maustaste in Ihre Aktionsleiste – genauso wie Sie es beispielsweise mit Zaubern aus dem Fertigkeitenbuch tun.

6. Wenn Sie sich in einer Party befinden und etwa einen Räuber angreifen möchten, wählen Sie diesen nur noch per Linksklick aus und klicken Ihren **Incoming**-Button an. Schon erscheint die Nachricht **Ich greife jetzt dieses Ziel an -> Räuber** im Party-Chatkanal. Ihre Gruppenmitglieder sind rechtzeitig gewarnt und können sich auf den Angriff einstellen – ohne zeitraubendes Getipple! In den folgenden zwei Beispielen **Ziel unterstützen** und **Verwandlung ankündigen** zeigen wir noch mal genau, wie ein Makro aufgebaut ist. Zudem sind es zwei der nützlichsten Makros überhaupt.

Ziel unterstützen

/assist %t
/script AttackTarget();

Mit diesem Makro teilen Sie einem Mitspieler per Mausclick zu Hilfe. Einfach einen Charakter anwählen und den entsprechenden Makro-Button verwenden, schon greift Ihre Figur das Ziel an, das Ihr Mitspieler in dem Moment attackiert. Eine ganz große Hilfe, insbesondere in unübersichtlichen Kämpfen, wie zum Beispiel in dicht bevölkerten Instanzen. Eine Alternative dazu wäre, das **%t** durch den Namen eines Mitspielers zu ersetzen. Wenn Sie etwa dem Heiler Ihrer Gruppe ein eigenes Unterstützungsmakro widmen, können Sie jederzeit die Gegner von ihm ablenken – und das alles mit nur einem Mausclick! Wenn Sie beispielsweise dem Spieler Lord Magus zur Hand gehen möchten, sähe Ihr Makro so aus:

/assist Lord_Magus
/script AttackTarget();

Typ: Um wirklich schnell jemanden zu unterstützen, empfehlen wir, das **/script AttackTarget();** durch das eines Fernangriffs, etwa einen Zauber, zu ersetzen.

Das fertige Makro eines Zaubers könnte beispielsweise so aussehen:

/assist %t
/wirken Feuerschlag(Rang 2)



Makros per Copy & Paste ganz einfach einfügen

Wenn Sie *World of Warcraft* in einem Fenster laufen lassen, können Sie die Makro-Scripts noch einfacher in das Spiel übertragen. Im Hauptmenü finden Sie unter den Grafik-Einstellungen die Checkbox „Fenstermodus“. In dieser Ansicht können Sie schnell und unkompliziert einen Script-Code aus einem separat geöffneten Text- oder Browserfenster kopieren und per **STRG+V**-Tastenkombination im Makro-Editor einfügen. So sind auch mehrere komplizierte Makros in Sekundenschnelle erstellt.

V

W

X

Verwandlung ankündigen

Als Magier besitzt man die großartige Fähigkeit, Gegner in Schafe zu verwandeln, was bei mehreren Feinden auf engstem Raum praktisch ist. Viele Spieler nehmen sich nicht die nötige Zeit, um einen Angriff zu planen oder sich auf ein gemeinsames Ziel zu einigen. Dann passiert es oft, dass der vom Magier verwandelte Gegner angegriffen wird, was die Verzauberung auflöst und den wütenden Feind ins Kampfgeschehen zurückbringt. Koppelt der Magier seinen Verwandlungszauber mit einer Benachrichtigung, wissen die Gruppenmitglieder stets, welcher Gegner vorerst nicht anzugreifen ist. Das dazu nötige Makro sieht wie folgt aus:

```
/wirken Verwandlung(Rang X)  
/p Sheep >>> %t
```

Beachten Sie: Für das **X** setzen Sie den Rang des Verwandlungszaubers ein, den Sie verwenden möchten, also beispielsweise **Verwandlung(Rang 1)**.

Textausgabe per Umschalttaste • linkschli

Manch ein Spieler hat es sicher schon herausgefunden: Bei geöffnetem Chat-Eingabefeld halten Sie lediglich die Umschalttaste gedrückt und linksklicken dann einen beliebigen Gegenstand an, schon ist dessen Name eingefügt. Das Gleiche funktioniert auch mit anderen Elementen, zum Beispiel mit Aufgaben oder eben auch mit dem Makro-Editor. Praktisch alle Zaubersprüche und Fähigkeiten aus dem Fertigkeitenbuch sind auf diese Weise übertragbar.

Tipp: Um das Spielererlebnis auf Rollenspielservern nicht durch unschöne Formulierungen zu trüben, können Sie Ihre Makros sprachlich aufpeppen. Ihr Makro könnte dann etwa so aussehen:

```
/wirken Verwandlung(Rang X)  
/me verwandelt %t in ein blökendes Schaf.
```

Wenn Ihr Magier Largos einen Murloc verwandelt, erscheint folgende Nachricht: „Largos verwandelt Murloc in ein blökendes Schaf.“

Wo bekomme ich Befehle für eigene Makros her?

Wenn Sie selbst mit dem Makro-Editor experimentieren möchten, raten wir, sich

mit den allgemeinen Slash-Kommandos (wie etwa Emotes) auseinander zu setzen. Dort finden Sie genügend Stoff für erste Script-Versuche. Allerdings sind manche Befehle nur sehr erfahrenen Anwendern zu empfehlen. Die folgenden Anweisungen lassen Neulinge besser aus:

```
/script <API-Befehle>  
/skript <API-Befehle>  
/run <API-Befehle>  
/rennen <API-Befehle>  
/console <Konsolen-Befehl>  
/konsole <Konsolen-Befehl>
```

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg mit diesen und Ihren selbst gemachten Makros!

Noch mehr Makros!

Hier finden Sie eine Auswahl weiterer Makros, die Ihnen die Bedienung von *World of Warcraft* deutlich erleichtern sollten. Jedes dieser fertigen Scripts benötigt nur einen Mausklick auf ein Symbol in Ihrer Aktionsteile – und schon wird es ausgeführt.

Würfeln

```
/random 1-100
```

Mit diesem Makro würfelt man eine Zufallszahl zwischen 1 und 100. Es handelt sich zwar um ein sehr simples Makro, doch ist es besonders in Instanzen praktisch, da dort viele Truhen sind, um die man idealerweise würfelt.

Out of Mana (Ich habe kein Mana mehr)

```
/oom
```

Falls Ihnen das Mana ausgehen sollte, brauchen Sie nur das „Out of Mana“-Makro zu verwenden und schon wissen Ihre Gruppenmitglieder, dass Sie eine Erholungsphase einlegen wollen.

Pet + Jäger-Mal

```
/wirken Jäger-Mal(Rang X)  
/script PetAttack()
```

Mit diesem Makro sollte sich für Jäger die Hektik am Anfang eines Kampfes deutlich reduzieren. Selbstverständlich ersetzt man das X durch den entsprechenden Rang.

Haltungswechsel (Krieger)

```
/wirken Verteidigungshaltung;  
/wirken Kampfhaltung;  
/wirken Berserkerhaltung;
```

Auf den ersten Blick erfüllt dieses Makro noch keinen Zweck – um die Haltung zu wechseln, klickt man als Krieger ohnehin nur einen Button an. Der Clou: Die Makros lassen sich auf die Aktionsteile legen und sind dort per Zahl deutlich einfacher zu bedienen. Beachten Sie: Natürlich stellen Sie jede der drei Textzeilen in jeweils ein eigenes Makro!

Schnelle Quest-Textanzeige

```
/script QUEST_DESCRIPTION_GRADIENT_CPS = 600000  
/script RegisterForSave(„QUEST_DESCRIPTION_GRADIENT_CPS“)  
/script DEFAULT_CHAT_FRAME:AddMessage(„Sofortige Questanzeige aktiv“);
```

Man legt das Makro ganz normal an und führt es aus. Die Quest-Texte laufen nun nicht nur wesentlich schneller ab, sondern das Spiel merkt sich das auch nach dem Beenden. Das bedeutet, ein einziges Mal Ausführen genügt. Die Beschleunigung kann man auch wieder rückgängig machen. Zu diesem Zweck einfach nur den Wert 600.000 durch 40 ersetzen.

Sich selbst (Heilung, Buffs) oder einen bestimmten Mitspieler verzaubern

```
/target „IHR NAME ODER MITSPIELERNAME“  
/wirken „ZAUBER(RANG X)“  
/script TargetLastEnemy();
```

Heilen und Buffen, ganz ohne jemanden zu selektieren – mit diesem Makro geht das! In der ersten Zeile geben Sie entweder Ihren Namen oder den eines Mitspielers ein. In der zweiten Zeile den Namen des Zaubers angeben und das X durch die gewünschte Zauberstufe ersetzen. Beachten Sie bitte, dass die Anführungszeichen nur Platzhalter sind; im fertigen Makro haben die nichts zu suchen!

Analyse Makro

```
/script if(UnitExists(„target“)) then E=“target” X=“%t”; else E=“player” X=UnitName(„player“);end; DEFAULT_CHAT_FRAME:AddMessage(X, „[„UnitLevel(E)“]“ .. UnitClass(E) .. „“, HP ..UnitHealth(E) .. „%, Mana ..UnitMana(E);“);
```

Mit diesem Makro erhält man auf Knopfdruck verschiedene zusammengefasste Informationen über das angewählte Ziel – beispielsweise wie viel Lebens- und Manapunkte das Gegenüber noch hat oder welcher Klasse es angehört. Ganz wichtig: das Makro zusammenhängend eintippen; es geht also direkt nach dem hier notwendigen Zeilennumbruch weiter.

IM HANDUMDREHEN REICH

Ob es nun ein besonders tolles Einhand-Schwert oder das ersehnte Reittier ist – auch in *World of Warcraft* bedarf es einer prall gefüllten Geldbörse, um sich Annehmlichkeiten leisten zu können. Damit Sie nicht gerade dann mit leeren Taschen dastehen, wenn ausgerechnet das Teil Ihrer Träume im Auktionshaus im Angebot ist, geben wir Ihnen konkrete Tipps und Anregungen zum Thema „Geld verdienen“. Sowohl Spieler auf niedrigen Stufen als auch Level-60-Charaktere dürften Ihre Finanzen so in den Griff bekommen.

TIPPS FÜR DAS AUKTIONSHAUS

Den Markt überblicken

Eine Regel der Marktwirtschaft: Kaufe billig, verkaufe teuer! Beachten Sie die Preisentwicklungen im Auktionshaus. Kaufen Sie von einer Sorte Waren das gesamte Sortiment auf, sobald die Preise niedrig sind. Dann bieten Sie die Gegenstände selbst an, zu einem höheren Kurs. Damit das Risiko von Geldverlusten gering bleibt, stellen Sie zunächst nur kleinere Mengen der Ware ein und vergleichen den Verkaufs- mit dem Einkaufspreis. Falls Sie jemand unterbieten möchte, können Sie entweder seine Angebote aufkaufen oder einige Tage warten, bis sich die Lage auf dem Markt beruhigt hat. Kaufen Sie auch blaue und lila Gegenstände von Leuten, die diese halbwegs günstig im Handels-Chat anbieten (handeln Sie die Preise runter!), und verkaufen Sie die seltenen Stücke dann teurer im Auktionshaus.

Gebührenfrei anbieten

Bedenken Sie, dass es Gebühren kostet, einen Gegenstand im Auktionshaus anzubieten. Deshalb sind Verzauberkunstgegenstände wie Splitter und Staub die beste Wahl, um im Auktionshaus Geld zu machen – da sind keine Gebühren fällig. Insbesondere hochstufige Splitter wie die seltenen großen strahlenden oder die kleinen blitzenden, wie man sie aus blauen Waffen und Rüstungen bekommt, sind äußerst begehrt und hoch gehandelt.

Der richtige Zeitpunkt zum Kaufen und Anbieten

Kaufen Sie immer unter der Woche im Auktionshaus ein und verkaufen Sie die Waren am Wochenende, da sich dann wesentlich mehr Spieler gleichzeitig in *World of Warcraft* aufhalten. Berücksichtigen Sie die regelmäßigen Serverwartungen, während denen man das Spiel nicht betreten kann. Gehen Sie einige Minuten vor dem Beginn der Wartung in das Auktionshaus und suchen Sie nach wertvollen Gegenständen, deren Auktion in kurzer oder mittlerer Zeit, also während der Serverarbeiten, ausläuft. Wenn das passiert, kann niemand Ihr Gebot übertreffen oder den Preis in die Höhe treiben. Sie kaufen also billig die teuren Gegenstände ein, bieten Sie später nach den Wartungsarbeiten wieder im Auktionshaus an – und verdienen wesentlich mehr Geld, als Sie investiert haben. Umgekehrt bedeutet das natürlich, dass Sie keinerlei Waren

anbieten sollen, wenn die Versteigerung während der Serverwartung ausfallen würde. Verkaufen Sie klassenspezifische Gegenstände immer nur in dem Auktionshaus, das die jeweilige Klasse benutzen kann. Wenn Sie beispielsweise als Horde-spieler Set-Gegenstände von Paladinen in Orgrimmar verschreiben, machen Sie längst nicht so viel Geld, wie Sie im Auktionshaus von Gadgetzan bekommen hätten. Das Goblin-Auktionshaus ist für Horde- und Allianzspieler zugänglich – verkaufen Sie deshalb solche Teile, die von Ihrer eigenen Fraktion nicht sinnvoll zu nutzen sind, in Gadgetzan.

Kaufen Sie in großen Mengen

Gegenstände wie Pflanzen, Leder und Mineralien sollten Sie immer in größeren Stückzahlen erwerben, also lieber einen 20er-Stapel als zehn einzelne Objekte. Anschließend verkaufen Sie die Gegenstände in Einzelstücken zum erhöhten Kurs – schon haben Sie Gewinn gemacht.

Seltene Haustiere verkaufen

Mit Schlangen, Katzen und Eulen lässt sich eine Menge Geld verdienen, da viele Spieler gern ein Haustier der anderen Fraktion mit sich führen – ein vielleicht unsinniges, für Sie jedoch lukratives Hobby. Kaufen Sie einige der Viecher Ihrer Fraktion und stellen Sie sie in das neutrale Auktionshaus in Gadgetzan. Dort können Spieler der anderen Fraktion das Tier für zwei bis vier Goldstücke (!) erstehen und es voller Stolz spazieren führen. Sie können sich auch mit einem Spieler der anderen Fraktion absprechen, sich so gegenseitig mit frischer Ware beliefern und die Kuscheltiere der anderen Fraktion im eigenen Auktionshaus verkaufen – dort bringen sie noch mehr Geld. Auf einem PvP-Server kann man aber nicht gleichzeitig einen Horde- und Allianz-Charakter erschaffen, um alles selbst zu machen.

Seltene Rezepte verkaufen

In Azeroth sind Händler verteilt, die seltene Rezepte und Bastelanleitungen für Herstellungs-Berufe wie Alchemie oder Schmiedekunst verkaufen. Viele Spieler wissen nicht, wo genau sich diese Händler befinden. Wenn Sie also bei so einem Nichtspielercharakter vorbeikommen, der ein seltenes Rezept im Angebot hat, kaufen Sie es und bieten Sie es danach zu einem deutlich höheren Preis im Auktionshaus an. Beispielsweise kann man das Mondstoff-Rezept in Everlook, Winterspring für zwei Gold vom Händler kaufen, im Auktionshaus aber vier bis zehn Gold dafür ausschlagen. Oder man sieht sich in Moonglade nach Händlern mit Rezepten um: Da diese Region für Nicht-Druiden erst auf einem sehr hohen Level betretbar ist – während Druiden bereits sehr früh per Teleport-Zauber dorthin reisen – kann man hier Rezepte finden, die sich im Auktionshaus zu wesentlich höheren Preisen verkaufen lassen. Sie können sich auch einen Druiden als Zweitcharakter erstellen, einige Levels hochspielen und dann

Ihren Hauptcharakter mit den Rezepten versorgen. Eine weitere gute Möglichkeit, um mit Rezepten viel Geld zu verdienen, bietet sich in Dürstbruch: Im Bibliotheks-Abschnitt gibt es einen Nichtspielercharakter, der das Rezept für eine Mondstoff-Robe verkauft. Vier Gold kostet der Spaß, jedoch können Sie im Auktionshaus leicht 15 und mit Glück sogar mehr als 30 Gold machen – abhängig von der Konkurrenz.

Mit Set-Gegenständen handeln

Halten Sie die Augen offen nach Spielern, die Set-Gegenstände im Handels-Channel anbieten. Da praktisch alle Spieler Ihre Sets vervollständigen möchten, können Sie mit dieser Sorte Ausrüstung Profit machen, indem Sie auch hier den Preis runterhandeln und das Teil dann im Auktionshaus teuer verkaufen. Wenn Sie sich in einer Gruppe befinden und ein Set-Gegenstand abgelegt wird, den niemand wirklich benötigt, sollten Sie auf jeden Fall mitwürfeln!

Mit Erste-Hilfe-Büchern handeln

Auf Allianz-Seite sollte man Stromgarde im Arathi-Hochland aufsuchen und sich dort in die sichere Zone begeben – biegen Sie hinter der Brücke nach dem Eingangstor bei der ersten Kreuzung rechts ab und folgen Sie dem Weg bis zu dem Tor mit den Wachen. Dort hat ein Typ namens De-neb Erste-Hilfe-Bücher, durch die man die Fähigkeit erlernt, neue Bandagen-Sorten herzustellen. Man kann sie für weniger als ein Gold erstehen und für mindestens das Doppelte im Auktionshaus verticken. Zwar kennen viele Spieler diesen Trick, doch ändert das nichts daran, dass sich so immer noch viel Knete machen lässt.

Kaufen und Entzaubern

Bringen Sie in Erfahrung, in was sich Dinge entzaubern lassen. So bekommt man aus grünen Linsen fast immer einen großen leuchtenden Splitter heraus – ein begehrter Gegenstand, der viel Geld einbringt. Suchen Sie also die grünen Linsen im Auktionshaus und vergleichen Sie deren Kaufpreise mit den Verkaufspreisen von großen leuchtenden Splintern. Wenn die Splitter für mehr Geld weggehen als die Linsen, kaufen Sie die auf, entzaubern sie und bieten die Splitter an. Sollte Verzauberkunst keine Ihrer beiden Hauptberufe sein, können Sie sich auch hier mit einem Zweitcharakter aushelfen – platzieren Sie den Wicht im Auktionshaus und lassen Sie ihn Ihre Waren entzaubern.

Wächtersteine als Geldquelle

Viele der neuen Rezepte in *World of Warcraft* benötigen wertvolle „Zutaten“ wie etwa Wächtersteine. Diese werden nur an einer Stelle im Spiel abgelegt: Bei den steinernen Level-60- und -61-Elite-Wächtern im Un'goro Krater. Nach der Einnahme stärkender Tränke kann man gut allein gegen diese Gegner antreten, ein entsprechend hoher Charakterlevel vorausgesetzt. Die Steine bekommt man mit einer ungefähren Wahrscheinlichkeit von 20 Prozent pro Wächter und sie gehen im Aukti-

V

W

X

onshaus mitunter für sieben bis 20 Goldstücke weg. In einer Stunde können Sie vier bis sechs dieser Steine erbeuten, was Ihnen 30 bis 120 Goldstücke einbringt!

Elbier der rohen Gewalt

Dieser Trank wird im Auktionshaus für viel Geld gehandelt, jedoch wissen viele Spieler nicht, wie man an das seltene Rezept gelangt. Im Un'goro Krater liegen Bloodpetal-Sprösslinge auf dem Boden verteilt; sammeln Sie 15 Stück und geben Sie sie an Dadanga, nordwestlich von Marshals Zuflucht. Man erhält ein Paket, in dem sich neben Tränken, Pflanzen und vergleichbaren Gegenständen auch in seltenen Fällen das besagte Rezept für den Trank befindet. Möglicherweise benötigt man einige Versuche, bis man es bekommt, jedoch kann man im Auktionshaus durchaus 50 Gold damit verdienen. Als Alchemist kann man das Rezept benutzen und die begehrten Tränke brauen, die zu guten Profiten im Auktionshaus führen.

Invasion der Elementare

Viele Zocker benötigen für die Herstellung von Gegenständen begehrte Essenzen, wie die des Wassers oder der Luft. Normalerweise „farmen“ Sie stundenlang, verprügeln also Gegner und sammeln Gegenstände, um eine brauchbare Menge der Essenzen zusammenzubekommen. Seit dem Patch 1.4 greifen nun Elementare im Un'goro Krater und in Winterspring an – die ideale Gelegenheit, um viele zu vernichten und so in kurzer Zeit an Essenzen zu gelangen. Ein weiterer guter Ort, um die kostbaren Teile zu erbeuten, ist die High-Level-Region Silithus, in der sich ebenfalls viele Elementare herumtreiben.

BOSSRUNS FÜR EINZELGÄNGER

Welchen Charakterlevel muss ich haben?

Generell kann man auf Level 60 alle niedrig- bis mittelstufigen Instanzen allein schaffen, aber der Zeitaufwand lohnt selten, da die Beutestücke nicht wertvoll genug sind. Auf einem hohen Level, idealerweise Level 60, kann man aber einige Bosse aus hochstufigeren Instanzen im Alleingang bewältigen. Sicherer und schneller geht es im Team mit einem Mitspieler – dann teilen sie allerdings die Beute. Die Entscheidung liegt bei Ihnen und Ihren Fertigkeiten als Solo-Spieler.

Tendris Warwood, Dusterbruch

In der westlichen Instanz von Dusterbruch hält sich der Bossgegner Tendris Warwood auf, den man mit einer erfahrenen Gruppe von fünf Mann leicht besiegen kann. Der Clou: Wer besonders vorsichtig ist, kann den Boss erreichen, ohne auf dem Weg einen einzigen Gegner zu bekämpfen! An den patrouillierenden Bäumen kommen Sie vorbei; indem Sie an den Wänden entlangschleichen. Wenn Warwood erledigt ist, verlassen Sie den Dusterbruch, setzen die Instanz zurück (die Gruppe auflösen und erneut einladen; wichtig: jemand anderes als der Vorgänger hat den Rest einzuladen) und wiederholen den Bossrun

– so kommen Sie in einer Stunde auf rund zehn bis 15 erfolgreiche Kämpfe gegen Warwood. Der Boss legt gute Teile ab, darunter einen grünen Stab, eine blaue Lederhose (150 Rüstung, +12 Ausdauer, +20 Intelligenz, +13 Willenskraft, verbesserte Chance auf kritischen Treffer bei Zaubern um 1 %), einen blauen Schwere-Rüstungsgürtel (202 Rüstung, +14 Beweglichkeit, +6 Ausdauer, +9 Intelligenz, verbesserte Chance auf kritischen Treffer um 1 %) sowie Gegenstände, die verschiedene Klassen-Quests beginnen.

Tüftler Gizlock, Maraodon

Der Goblin in Maraodon ist solo recht einfach zu besiegen und legt unter anderem ein blaues Schild (1835 Rüstung, 32 Block, +5 Ausdauer, +10 Intelligenz, stellt 4 Mana alle fünf Sekunden wieder her), eine blaue Schusswaffe (27.4 Schaden pro Sekunde, +5 Arkan-Resistenz, +19 Angriffskraft auf Distanz-Angriffe) und ein blaues Einhand-Schwert (35.2 Schaden pro Sekunde, +6 Intelligenz, erhöht die Chance auf kritische Treffer mit Zaubern um 1 %) ab.

Zul'farrak Zwischenbosse

Auf einem höheren Level kann man die meisten der Mini-Bosse in Zul'farrak auch allein bewältigen, solange Sie die umherstreifenden Patrouillen im Auge behalten. Sie werfen Ausrüstung verschiedenster Art für alle Levels und Klassen ab.

Hügel von Razorfen

Eine kleine Instanz im Brachland, in der Einzelgänger höherer Levels wie auch kleine Gruppen mittelstufiger Charaktere zahllose Gegenstände absahnen. Da die Instanz kurz und kompakt ist, können Sie sich direkt von einem Bossgegner zum nächsten kämpfen. Sie haben gute Chancen auf eine Menge blauer Gegenstände, darunter eine Plattenrüstung (373 Rüstung, +10 Stärke, +8 Beweglichkeit, +15 Ausdauer), ein Cape, außerdem eine Stoffrobe, ein Plattenhelm, Lederhandschuhe, eine schwere Rüstung für Schamanen, Stoffgürtel, Halsketten und noch einiges mehr. Auch wenn es keine Gegenstände für hochstufige Charaktere sind, machen Sie doch eine Menge Geld damit – alternativ können Sie die Beute ja immer noch entzaubern.

WEITERE GELDTIPPS

„Farmen“ für hochstufige Spieler

Es gibt viele Stellen im Spiel, an denen man sich gut für eine Stunde oder zwei aufhalten kann, nur um Gegner dort wiederholt zu plätten und Erfahrungspunkte sowie Gegenstände einzusacken. Beispielsweise gibt es im Un'goro-Krater eine Höhle (wo man den Roboter A-Me 01 für eine Aufgabe sucht), in der man auf eine Horde leicht zu besiegender Affen trifft. Diese werfen viele Dinge ab, die man für gutes Geld beim Händler verkaufen kann, aber auch einige blaue Gegenstände, die Sie am besten ins Auktionshaus stellen. So verdienen Sie in rund einer Stunde 15 Gold – und das nur, indem Sie eine Zeit lang

gegen Affen kämpfen. Ein weiterer guter Punkt, um beim „Farmen“ an Gegenstände zu kommen, ist der Tempel der Trolle in den östlichen Pestländern. Die Trolle legen oftmals grüne, manchmal blaue und sehr selten lila Gegenstände ab. Erstere verkauft man besser beim Händler, der Rest geht ins Auktionshaus. Auch kann man Runenstoff von den Gegnern abstauben. Das Thorium sowie die seltenen Pflanzen, die in diesem Bereich vorkommen, lassen sich im Vorbeigehen einsammeln.

Das Scharlachrote Kloster im Alleingang meistern

Ab Level 50 ist das Scharlachrote Kloster eine der besten Instanzen, um in kurzer Zeit eine Menge Gegner zu vernöbeln und deren Gegenstände einzusacken. Spätestens auf Level 60 sind Sie in der Lage, die Instanz allein zu spielen. Leeren Sie vorher Ihr Inventar bis auf das Nötigste, erledigen Sie jeden Gegner und nehmen Sie alle wertvollen Gegenstände mit. Am Ende besitzen Sie tonnenweise grüne Gegenstände und Seidenstoff (diesen immer erst zu Bandagen verarbeiten, bevor Sie ihn beim Händler verkaufen). Hersteller Blizzard hat das „Farmen“ von Kloster-Bossgegnern mittlerweile unattraktiver gemacht, indem einige der Teile entwertet wurden, sprich: Sie bekommen nun deutlich weniger Geld für den Kram. Wer Verzauberkunst betreibt, kann hier trotzdem eine Menge Kohle scheffeln, da die Dinge der Bossgegner sich immer noch in die sehr begehrten Staub- und Splittersorten entzaubern lassen – und für die bekommen Sie im Auktionshaus ordentlich Bares.

FELIX SCHÜTZ

Wo soll ich „farmen“?

In kleinen Gruppen und mit Flächenzaubern können Sie an diesen Stellen schnell Erfahrungspunkte und Gegenstände sammeln.

Level 24-30

- Groll-Lager im Redridge-Gebirge
- Groll-Lager im Sumpfland, nahe dem Eingang zu Loch Modan
- Raven Hill Friedhof in Duskwood

Level 31-36

- Yetis in Hillsbrad
- Die schimmernde Ebene in Thousand Needles
- Syndicate-Lager nördlich von Tarrens Mühle
- Trolle in Witherbark, Arathi Hochland

Level 37-40

- Elementare in den Hügeln des Ödlandes
- Raptoren in den Marschen von Dustwallow, nordöstlich von Brackenwall

Level 41-49

- Syndicate-Lager im Alterac-Gebirge
- Woodpaw-Lager in Feralas
- Piratenlager in Tanaris

Level 50-55

- Die singende Schlucht: der Kessel
- Piraten in Tanaris, hinter den Höhlen der Zeit

Level 56-60

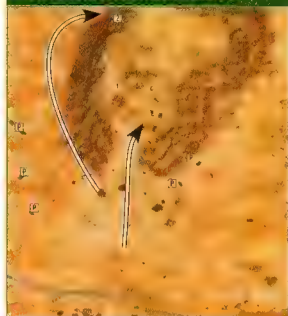
- Über im Geirgspass der Totenwinde
- Felwood
- Scharlachrote Holzrätter in den westlichen Pestländern

Codename: Panzers - Phase 2

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung zu **CODENAME: PANZERS - PHASE 2** erfahren Sie alles über die Feldzüge der Alliierten und der Partisanen.

B
C
D

1 Durchbruch bei El Alamein - Alliierte



Pausieren Sie zunächst das Spiel. Sie geben nun einige Befehle, die gleichzeitig auszuführen sind:

1. Lassen Sie die Panzerbesatzungen von der Kidney Ridge [1] zu den leer stehenden Panzern rennen [2]. Beachten Sie, dass im Westen noch zwei Crusader stehen, die Sie nicht von Anfang an sehen können.
2. Senden Sie sofort die Reparatur- und Versorgungslastwagen los, damit diese die Panzer an der Front unterstützen.
3. An vorderster Linie ziehen Sie die Soldaten ab und verlangsamen mit den Panzern den Vormarsch der Deutschen. Mehr ist nicht nötig, denn im direkten Gefecht würden Sie nur zu viele Einheiten verlieren. Sammeln Sie sich erst, um nicht in Unterzahl zu sein.

Die gerade erbeuteten Panzer reparieren Sie gleich beim Lager und bewegen alle verbliebenen Kräfte auf das Plateau. Sichern Sie die Auffahrt mit den Geschützen. Westlich hinter dem Lager ist eine weitere Auffahrt [3], damit sich die Fahrzeuge nicht auf dem schmalen Weg vorn stauen. Vorsicht: Dort kommen zwei gegnerische Panzer angerollt, nachdem Sie das erste Hauptziel abgeschlossen haben.

Leiten Sie den Gegenschlag ein. Senden Sie alle Panzer in Richtung der Stadt. Dabei haben Sie als Geheimziel eine der 88er Flaks zwischen den Häusern zu erobern. Das machen Sie aber besser erst, wenn sich in der direkten Umgebung keine Gegner mehr befinden, sonst ist es ein Suizidkommando.

2 Tobruk - Alliierte



Kaufen Sie sich einen Reparaturwagen und eventuell noch Panzer, beziehungsweise werten Sie die vorhandenen auf.

Ihre Infanteristen haben Minensucher dabei. Lassen Sie sie voranschreiten, da auf dem direkten Weg zu dem Kontaktpunkt einige Sprengkörper vergraben liegen. Besser ist es jedoch, wenn Sie außerplanmäßig am westlichen Rand über den Hügel zum Kontrollpunkt [1] an der Straße vorstoßen und vor allem danach den Nachschubposten [2] auf dem Berg einnehmen. Dadurch haben Sie eine sehr gute Ausgangsposition, um in die Stadt vorzudringen. Rechnen Sie mit starker Gegenwehr. Dennoch sollten es Ihre Panzer zusammen mit dem Mechanikerwagen ohne Verluste schaffen.

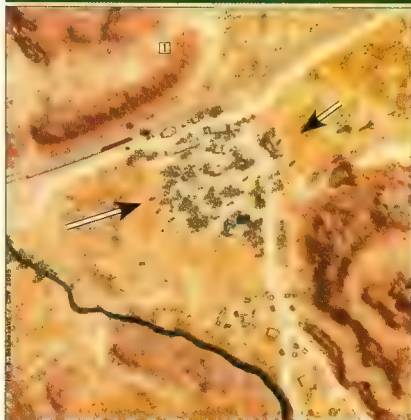
Am westlichen Stadtrand befindet sich noch ein Camp [3] - Ihr nächstes Ziel. Fahren Sie schluss-

endlich zum Treffpunkt, wo ein Tiger Sie erwartet. Ein weiteres dieser gefährlichen Exemplare lauert vor der Botschaft. Setzen Sie den Jagdbomber darauf an.

Gleich nachdem Sie den Spion getroffen haben, blockieren Sie mit den Streitkräften die Straße [4] etwa auf Höhe des Bergstützpunkts. Bilden Sie einen Halbkreis, so kommt kein Lastwagen vorbei. Die Konvois starten direkt vor der Botschaft und bleiben auf dieser Straße, sodass Ihnen die Transporter direkt in die Arme fahren. Bei 30 zerstörten Fahrzeugen erfüllen Sie ein Geheimziel.

Schicken Sie Infanteristen vom Camp [2] bäuchlings den Berg runter auf die Botschaft [3] zu. So sehen Sie etwas mehr und können die Artillerie anweisen. Von der Stirnseite aus rücken Sie mit den Tanks an.

3 Hassarine Pass - Alliierte



Rücken Sie die Panzer weiter nach außen, kurz vor die Häuser. Setzen Sie die Bazookaschützen ebenfalls um, die Angriffe erfolgen jeweils im Wechsel aus Westen und Osten. Stellen Sie die Priests zusammen mit dem Munitionslastwagen in die Mitte des Dorfes und die Mörserteams in Deckung hinter die erste Häuserreihe. Der erste Angriff kommt von links. Teilen Sie die Panzer in zwei Gruppen auf, die die Flanken schützen. Ziehen Sie jeweils das angeschlagene Vehikel zurück und fahren Sie von der Mitte aus mit dem Reparaturwagen hin.

Nach der dritten Welle stellen die Deutschen oben auf dem Hügel zwei Artilleriegeschütze auf [1]. Schicken Sie schon vorher den Jeep und ein paar MG-Schützen rauf und nehmen Sie die Kanonen in Beschlag. Damit erfüllen

Sie ein Geheimziel und sind wesentlich schlagkräftiger. Lassen Sie die Artillerie nicht nach eigenem Ermessen feuern, sondern geben Sie die Ziele vor. Es kommt nicht gerade selten vor, dass die Granaten die eigenen Leute treffen.

Gruppieren Sie die Flammenwerfer und halten Sie sie aus direkten Gefechten heraus. Wenn Sie Panzer erobern wollen, lassen Sie sich etwas ins Dorf zurückfallen. Stellen Sie die Feuerleute hinter eins der Häuser, von wo aus sie dann vorpreschen, wenn ein Panzer nahe genug kommt. Die Tiger kommen allerdings erst bei den späteren Wellen.

Der Rest der Mission ist nicht weiter schwer. Sie ziehen wie geheißen Ihre Leute nach Süden ab und harren dort aus.

4 Tunis - Alliierte

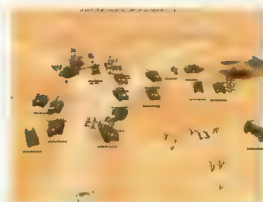


Rücken Sie schnell mit beiden Abteilungen bis zur Weggabelung vor und bleiben Sie auf der Straße. Im Sand liegen zu viele Minen. Besetzen Sie nebenbei herumstehende Panzerabwehrkanonen und nehmen Sie sie mit. Senden Sie ein paar Panzer als Aufklärer weiter zur Grenze im Nordwesten. Dort stehen Flakstellungen [1], die Sie mit den Jagdbombern verwüsten, solange die Bodeneinheiten Zielscheibe sind. Nun ist Schluss mit den andauernden Bombardements. Bis zu dem Zeitpunkt bewegen Sie Ihre Leute bei dem Ausruf „Air raid!“ ein paar Meter weiter, damit die Bomben ins Leere gehen.

Die sonst ziemlich unnützen Gewehrschützen legen Sie an die Basen [2] als Späher. Der übrige Teil bildet zwischen den Lagern eine Verteidigungslinie, sodass Sie die Streitkräfte nur minimal hin- und herschie-

ben. Die Konvois fahren höchstens etwas abseits des Weges an den Lagern vorbei. Sie sehen vorab am roten Fadenkreuz auf der Karte, auf welcher Strecke die nächste Welle anrückt.

Sobald die Verteidigung steht, ist der Rest ein Kinderspiel. Sie bekommen sogar nach einiger Zeit noch zusätzliche Verstärkung in Form von Tanks.



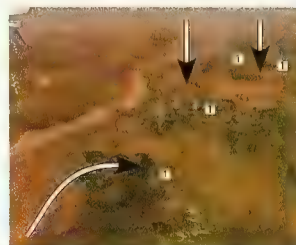
5 Operation Husky - Alliierte



Werfen Sie sich sofort in den Dreck, halten Sie die Männer dicht beisammen und kriechen Sie am südlichen Rand entlang. Greifen Sie erst einmal niemanden an und weichen Sie den Patrouillen aus. Stürmen Sie dann die beiden Hügel mit der Artillerie [1] und lassen Sie Fallschirmjäger hinter den Kanonen landen. Im Dorf hängen eine Hand voll Widersacher neben einem Panzer ab. Lassen Sie Ihren Helden von Osten her schnell zu der Markierung laufen und ziehen Sie ihn sofort zurück, bevor die Detonation erfolgt.

Die Streitkräfte sind über die gesamte Länge des Strands [2] verteilt. Senden Sie ein paar Aufklärer und die Bomber los, so kommen Sie locker auf 30 Prozent Abschüsse. Falls Sie die Hälfte vernichten, erfüllen Sie ein Geheimziel. Halten Sie die Fußtruppen lange zurück und nähern Sie sich erst vorsichtig den Bunkern [3], wenn die Landungsboote eingetroffen sind.

Ignorieren Sie die letzten versprengten Feinde am Strand einfach, falls Sie Zeit sparen wollen. Das Dorf [4] ist zwar gut verteidigt. Sie haben aber auf jeden Fall eine Übermacht und können die Gegner direkt überrennen. Auf dem Weg dahin treffen Sie an der Kreuzung nochmals auf etwas schweres Gerät.



6 Überquerung des Volturno - Alliierte



Schalten Sie bei den Jeeps das Licht aus oder lassen Sie die Dinger gleich stehen. Die Scharfschützen machen sich bäuchlings an die Artillerie [1] bei der Furt heran. Es dauert zwar eine Weile, da die Bedienmannschaft vom Camp geheilt wird, aber schließlich sind Ihre Scharfschützen besser und richten mehr Schaden an. Anschließend krabbeln Sie ein Stück weiter vor. Der Gegner entdeckt Sie und Flucht ist angesagt.

Mit der Eroberung der linken Insel beginnen Luftschläge auf die Alliierten. Sie können dem vorbeugen, indem Sie Soldaten an den Rand der Insel stellen, da die Bomben immer rund um das Lager einschlagen. Wenden Sie für das mittlere Eiland die gleiche Taktik an wie beim ersten. Das Geheimziel hier: Erobern Sie eine der Flaks [2].

Locken Sie die Wachen am Bootshaus mit den Scharfschützen an. Am besten klappt das, wenn

Sie die Geschütze unbesetzt lassen – die Gegner rennen dann blind drauflos. Vom Bootshaus schicken Sie die Scharfschützen über den Fluss und vom Wald aus zum Bunker [3], wo Sie den Beobachter aufschrecken. Seine Eliminierung ist ein Geheimziel. Die Schützen sprinten auf der Stelle zurück zum Boot und setzen über.



7 Monte Cassino - Alliierte



Bewegen Sie die Panzer durch den Bach zur ersten Straßensperre [1]. Zerstören Sie die drei Kolosse und ziehen Sie sich wieder vor der Artillerie zurück. An dem westlichen Wegpunkt [2] vor dem Bahnhof stehen zwei Tiger. Die übrigen Flaggen sind nicht sonderlich gut verteidigt.

Beim Lager im Osten stehen eine Flak, ein Panzer und auf den Hügelkuppen eine Panzerabwehrkanone. Lassen Sie Fallschirmjäger über dem Beobachtungsturm [3] im Nordosten abspringen und bemanen Sie ihn. Damit erledigen Sie eine geheime Aufgabe. Fallen Sie mit Soldaten der Flak [4] in den Rücken, während Sie mit Ihren Panzern aus der anderen Richtung anrücken. Danach landen Fallschirmspringer hinter der Kanone in den Serpentine [5].

Bereiten Sie Ihre Einheiten jetzt schon auf einen späteren Gegenangriff vor. Bilden Sie beispielsweise eine Verteidigungslinie vor dem östlichen Depot (bei

[6]), wo nur eine Flanke zu verteidigen ist, und ziehen Sie Ihre Leute aus der Stadt ab.

Senden Sie nur Barnes' und Wilsons Fahrzeuge den Berg hinauf bis zur Straßensperre. Die letzten Meter legen die beiden zu Fuß zurück. Wehren Sie den Angriff ab und marschieren Sie erneut in die Stadt ein.



8 Anzio Cisterna - Alliierte



Sie können hier neben einem starken Panzerzug ein paar Infanteristen für den Häuserkampf sowie Selbstfahrlafetten gut gebrauchen.

Beordern Sie die Truppen zum Bahnhof [1]. Nehmen Sie schnell die eher im Hintergrund stehenden Panzerwerfer 42 ins Visier. Diese halten nichts aus, richten aber verheerenden Schaden an. Sie erhalten Verstärkung, nachdem der Bahnhof in der Hand der Alliierten ist, allerdings kommen unter anderem einige Sturmgeschütze und ein Tiger als Antwort.

Schicken Sie den Zug vom Bahnhof in Richtung Norden. Er hält dann neben Anzio Annie [2] und verrät die Position (Geheimziel). Entweder setzen Sie die Soldaten in den Zug oder Sie erobern das Geschütz per Luftschlag. Die Soldaten brauchen Sie später noch, um in die Stadt vorzudringen.

Das Stadtzentrum [3] ist für Fahrzeuge komplett abgeriegelt. Im Nordwesten gibt es ein Lager [4], vor dem einige Artilleriegeschütze stehen, die Sie zur Unterstützung erbeuten können. Umstellen Sie die Stadt und schicken Sie dann Fußtruppen rein. Vorsicht am östlichen Stadtrand, dort befindet sich ein Minenfeld. Auf dem Marktplatz (bei [5]) tummeln sich einige Feinde und in dem angrenzenden Ristorante sitzen Scharfschützen, die Sie bestenfalls mit Bomben beharken.

Nach dem Filmchen beordern Sie alle Infanteristen zum Stadtzentrum und verlangsamen mit den Panzern den Ansturm [6] der Deutschen. Feuern Sie mit Anzio auf die Ankömmlinge, halten Sie dabei wirklich weit vor, da die Granate einige Zeit braucht. Das schwächt die Attacke so ab, dass Sie keine Probleme haben sollten, den Sieg zu erringen.

1 Operation Säbelscheide - Partisanen



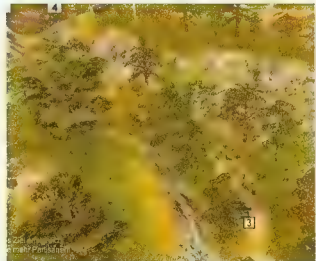
Laufen Sie nach Norden, am Lagerfeuer mit den Deutschen vorbei. Sie treffen dann auf eine Partisanenpatrouille [1]. Folgen Sie ihr zum Unterschlupf.

Etwas südlich des Wasserfalls stapfen Sie durch die Furt ans westliche Ufer. Laufen Sie am Fluss entlang bis zur Steinbrücke und greifen Sie von Süden aus das Lager an. Halten Sie sich nicht lange mit Scharmützeln auf, sondern schicken Sie Ihren Trupp zum Eingang des Lagers und lassen Sie Sergio direkt weiterrennen zum Treffpunkt [2]. Sobald er ihn erreicht, ist der Kampf vorbei.

Besetzen Sie die vier Panzerabwehrkanonen, die am südlichen und nördlichen Tor stehen, und wehren Sie den leichten Angriff aus Süden ab. Überqueren Sie die Brücke. An der Straßenbiegung lauern mehrere Gegner. Machen Sie davor einen kurzen Abstecher in die Berge, zu Fuß gelangen Sie

über den Trampelpfad zu mehreren Partisanen [3], die Sie bei Ihren Aktionen unterstützen.

Die PAKs vor dem Flugplatz [4] können Sie ignorieren. Laufen Sie zu dem markierten Flugzeug, damit ist der Auftrag erledigt.



2 Spießrutenlauf - Partisanen



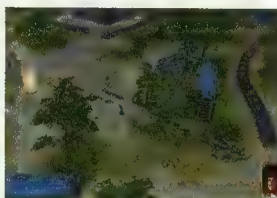
Lassen Sie die Partisanen bei Churchill warten, bis die Fallschirmjäger besiegt sind, deaktivieren Sie jedoch die Brandsätze und Granaten. Allzu leicht landen die Dinger bei den befreundeten Kämpfern.

Folgen Sie dem Pfad, rechts in der Sackgasse wirft man beim Rauchzeichen [1] Nachschub ab, wenn Sie etwas warten. Machen Sie einen großen Bogen um die eingestürzte Stelle. Krabbeln Sie durch den Schacht neben der Talstation [2] zum Rauchzeichen [3]. Sie bekommen dann nochmals Nachschub.

Gondeln Sie mit der Seilbahn [4] auf den Berg (Geheimziel). Auf dem Gipfel angekommen, benutzen Sie mit etwa drei Einheiten die versteckten Lorens [5] auf dem Nebengleis der Bergstation (Geheimziel) und fahren den

Abhang nach unten. Die restliche Gruppe läuft ins Tal in Richtung Zielpunkt, macht aber einen Abstecher zum dritten Rauchzeichen [6] in den Bergen. So erfüllen Sie ein Geheimziel, vorausgesetzt Sie waren vorher bei den zwei anderen Nachschubkisten.

Zuletzt laufen Sie mit den Bergleuten zum Schacht [7] gegenüber den Gleisen. Churchill läuft durch den Tunnel zum Fluchtpunkt.



3 Eroberung Belgrads - Partisanen



Sichern Sie zuerst den Bahnhof [1]. Das ist zwar kein vorgegebenes Ziel, erleichtert Ihnen aber später das Leben ungemein.

Laufen Sie dann über die Straße zu der Jagdhütte und biegen Sie links ab. Rekrutieren Sie die Leute aus dem Dorf [2].

Gleich dahinter führt eins der Abwasserrohre [3] am Kanal vor das Lager (Geheimziel). Holen Sie sich die Waffen [4].

Stellen Sie den Zug aus dem vorher eingenommenen Bahnhof hinter die Weiche [5]. Er blockiert die Strecke für die Nachschublieferung. Laufen Sie dann schleunigst wieder durch den Geheimgang zurück und lauern Sie an der Straße [6] dem Konvoi auf. Übrigens können Sie die Panzer neben den Schienen derzeit nicht verwenden. Besetzen Sie die erbeuteten 88er, mit denen Sie die Panzer abwehren.

Holen Sie sich die Panther [7], wenn die Russen auftauchen. Diese sind etwas besser als die recht schwach gepanzerten SU 76.

Vor der Stadt stehen schwere Panzer und Artillerie. Ziehen Sie mit dem Traktor aus dem Dorf [8] die 88er weiter vor und locken Sie die Gegner an. Per Jagdbomber zerstören Sie die Panzerwerfer.



4 Kein Ausweg - Partisanen



Hier treffen Sie ausschließlich auf die schwersten Panzer. Beeilen Sie sich mit der Sprengung, denn solange die Brücke noch intakt ist, rücken immer neue Gegnerhorden auf die Stellung [1] vor. Das ist äußerst unangenehm.

Gehen Sie nicht voran, sondern beordern Sie die Panzerabwehrkanonen zurück. Bleiben Sie im Einflussbereich des Lagers für ständigen Munitionsnachschub und schnelle Reparaturen. Mit den Katyushas, die nur sehr wenig Raketen haben, müssten Sie ohnehin dauernd pendeln.

Bilden Sie eine Verteidigungslinie [2] vor der Basis. Stellen Sie das Spänfahrzeug etwas abseits, sodass Sie die Angreifer aus der Distanz beschließen können. Primärziel sind hier die starken Panzerwerfer, wobei Sie deren Raketen leicht ausweichen können.

Lassen Sie die Soldaten mit den Booten über den Waldweg nach Osten zum Fluss laufen [3]. Sie treffen

auf einige Patrouillen und auf einen leichten Panzer. Am anderen Ufer angekommen, steigen Sie den Bergpfad zügig ganz nach oben, wo zwei Artilleriegeschütze [4] stehen.

Wolf gondelt dagegen durchs Wasser zu dem Brückenpfeiler [5] und steigt daneben an Land. Klettern Sie den Trampelpfad zum zweiten Sprengungspunkt [6] hoch. Damit Sie den letzten Sprengsatz platzieren können, nehmen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind.

Wolf läuft mit seinen Gefolgsleuten nach Norden durch den Wald und den Pfad zur Radarstation [7] hoch, die Sie einnehmen (Geheimziel). Rennen Sie über die Straße und runter zum Brückenpfeiler, anschließend den gleichen Weg zurück. Von den Bergen aus jagen Sie die Brücke aus sicherer Entfernung in die Luft.

ANSGAR STEIDLE

Dungeon Siege 2

Wenn Sie sich bei DUNGEON SIEGE 2 ruckelfrei durch die Welt von Aranna knüppeln möchten, ist leistungsstarke Hardware Pflicht!

Maximale Details



Die Spielfiguren werfen einen komplexen Schatten und die Spielwelt ist mit Bäumen und Pflanzen am Boden reich variiert. Die Wasserdarstellung fällt detailliert aus.

Minimale Details



Bei der Minimaloptik fehlen nicht nur die Schatten, Bäume und Bodenvegetation. Auch das Pixelnass sieht schlicht aus und der Leuchteffekt ist weg.

TUNING

UM DUNGEON SIEGE 2 IN 1.024x768 MIT ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 3.000 MHz
- ☐ 1.024 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9800 XT/Geforce FX 5950 Ultra

MIT 1.500 MHz, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

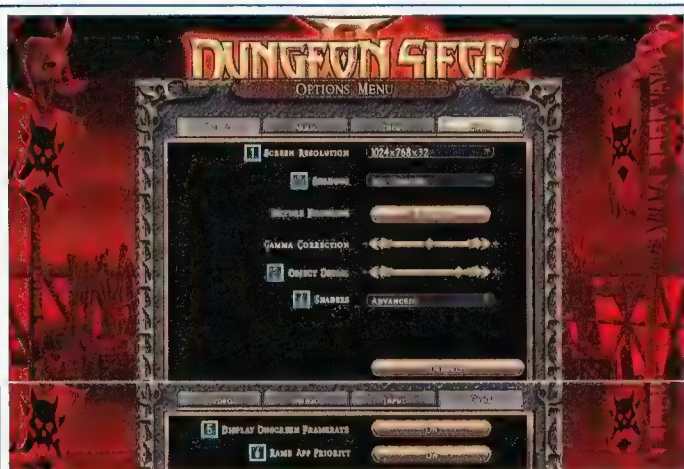
- ☐ Mit einer Auflösung von 800x600 spielen
- ☐ Unter „Shadows“ die Option „none“ auswählen
- ☐ Bei „Texture Filtering“ den Wert „Bilinear“ einstellen
- ☐ Die „Object Details“ auf das Minimum reduzieren
- ☐ Die „Shaders“ auf „Standard“ setzen

MIT 2.300 MHz, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Bei „Shadows“ „Partly Complex“ einstellen
- ☐ Den trilinearen Texturfilter nehmen
- ☐ Mit mittleren „Object Details“ und „Standard“-Shadern spielen

MIT 3.000 MHz, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ Mit 1.024x768 spielen
- ☐ Alle anderen Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen



Das Menü „Video“ und „Game“ von Dungeon Siege 2:

- 1 Screen Resolution:** Die Höhe der Bildschirmauflösung hat einen Einfluss auf die Leistung des Action-Rollenspiels. Spieler mit einem schwachen 3D-Beschleuniger (Geforce 6200 / FX 5200 Ultra) sollten 800x600 anwählen. Mit einer Radeon 9800 XT/Geforce 5950 Ultra können Sie 1.024x768, mit einer Radeon X800 Pro/Geforce 6800 GT sogar 1.280x1.024 einstellen.
- 2 Shadows:** Die komplexen, sehr detaillierten Schatten sehen zwar schön aus, werden aber zum größten Teil von Ihrer Grafikkarte dargestellt. Mit einer schwachen Platine verzichten Sie daher gänzlich auf Schatten. Mit einem Mittelklasse-Modell wie einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5900 XT sollten Sie sich zumindest die Schatten der mittleren Qualitätsstufe („Partly Complex“) gönnen.
- 3 Object Detail:** Bestimmt die Anzahl und den Detailgrad

aller Figuren sowie der in der Spielwelt sichtbaren Objekte wie Bäume, Büsche und Pflanzen. Schwächt Ihr Hauptprozessor, sollten Sie den Detailgrad zugunsten der Gesamtleistung reduzieren.

- 4 Shaders:** Je nach Auswahl berechnen die Pixel-Shader der Grafikkarte die Effekte. Ohne Shader ist die Wasserdarstellung simpel und der Leuchteffekt fehlt. Den können Sie erst mit der Einstellung „Advanced“ bewundern.
- 5 Display Onscreen Framerate:** Ist diese Option eingeschaltet, ist in der linken oberen Ecke des Bildes die Leistung in Form der Framerate (sagt aus, wie viele Bilder die Grafikkarte pro Sekunde anzeigt) abzulesen.
- 6 Raise App Priority:** Diese Option sollten Sie für eine optimale Leistung stets eingeschaltet lassen.

F.E.A.R.-Demo

Mit grandioser Grafik wirbt die F.E.A.R.-DEMO eindrucksvoll für die Vollversion – und fordert von Ihrer Hardware Höchstleistungen!



Die Kombination aus vielen Lichtquellen und detaillierten „Soft Shadows“ sowie hoch aufgelöste Texturen inklusive Bump-Mapping sorgen für eine sehenswerte Spielgrafik.

Die Schatten sind verschwunden, die Texturen unscharf, die Beleuchtung ist schlicht. Mit dieser Optik leben Spieler mit leistungsgewacher Hardware.

TUNING

UM DIE F.E.A.R.-DEMO IN 1.024X768 MIT ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE

- ☐ 3.200 MHz
- ☐ 2.048 MByte Speicher
- ☐ Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT

MIT 1.800 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE 6200/FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 stellen
- ☐ Unter „Physics“ den Wert „Minimum“ einstellen
- ☐ Bei den „Effects“ alle Einstellungen auf „Minimum“ setzen
- ☐ Im Menü „Advanced Video Card Options“ die Einstellung auf den minimalen Wert setzen oder ausschalten
- ☐ Im Optionsmenü „Graphics“ die Schatten ausschalten sowie unter „Light Detail“ und „Shader“ „Minimum“ wählen

MIT 2.600 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO SOLLTEN SIE

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Im „Physics“- und den beiden „Effects“-Menüs alle Einstellungen auf „Medium“ einstellen
- ☐ Die „Soft Shadows“ deaktivieren

MIT 3.200 MHZ, 2.048 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE 6800 GT SOLLTEN SIE

- ☐ Mit 1.024x768 spielen
- ☐ Alle übrigen Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen



Das Leistungs-Options-Menü:

- 1 Physics (Advanced Computer Options):** Die Havok-Physik-Engine leistet in der F.E.A.R.-Demo ganze Arbeit. Der Spieler kann mit Objekten interagieren, Fässer rollen durch die Gegend und nach Projektileneinschlägen bröckelt haufenweise der Putz von den Wänden. Je detaillierter die Spielphysik, desto mehr schuftet der Prozessor. Erst eine CPU jenseits der Drei-Gigahertz-Grenze ist ausreichend leistungstark für „Maximum“.
- 2 Effects (Advanced Computer Options):** Die Geometrie der Spielwelt und der Charaktere sowie Partikeleffekte wie Rauch, Feuer und sprühende Funken berechnet ebenfalls die CPU. Daher sollten Sie auch hier erst das „Shell Casting“ anschalten und für „Particle Bouncing“, „World Detail“ und „Corpses Detail“ den Wert „Maximum“ einstellen, wenn Ihre CPU mit mehr als drei Gigahertz taktet.
- 3 Effects (Advanced Video Card Options):** Schwächelt Ihr 3D-Beschleuniger, sollten Sie in diesem Menü zuerst die „Volumetric Lights“ abschalten, da diese sehr viel Grafikkleistung kosten. Wenn das noch nicht reicht, verringern Sie auch „Effects Detail“, „Model Detail“, „Water Resolution“ und „Reflections and Displays“ auf den Minimalwert.
- 4 Graphics (Advanced Video Card Options):** Besitzer einer Geforce 6200, FX Ultra oder Radeon 9200/X300 verzichten zugunsten der Leistung auf alle Schatten. Beleuchtungsqualität (Light Detail) und Shader-Details (Shaders) auf „Minimum“ stellen, die Auflösung reduzieren. Ab einer Geforce 6600 GT/Radeon 9800 Pro können Sie bei „Light Detail“ und „Shader“ „Medium“ wählen und mit Schatten, jedoch ohne die „Soft Shadows“ spielen.

Schnelles Mäuschen

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als **KOSTENLOSES DANKESCHÖN** die **DIAMONDBACK Magma** von RAZER.

Die RAZER DIAMONDBACK sorgt für Aufsehen in der Welt der Computerspieler! Perfekt auf die Bedürfnisse der Profispieler ausgelegt, ist die Maus der Favorit bei den Topspielern auf der ganzen Welt. Aufgrund ihrer Präzision, ihres geringen Gewichts und der extremen Gleitfähigkeit entscheiden sich immer mehr Spieler für die DIAMONDBACK. Schon nach kürzester Zeit können selbst Weltklasse-Spieler ihre Finger nicht mehr von der Maus lassen. Mit der DIAMONDBACK stellt RAZER die weltweit erste optische Maus mit einem 1.600-dpi-Sensor und einer kabelgebundenen 16-Bit-Hochgeschwindigkeits-Datenübertragung vor.

Selbst schnelle, sprunghafte Bewegungen setzt dieser Sensor absolut präzise, flüssig und ohne jegliche Verzögerung oder Abweichung um. Und das auf Unterlagen, an denen viele andere Mäuse scheitern!

Die hohe Abtastrate von 5,8 Megapixeln bei 6.500 Bildern pro Sekunde ermöglicht extreme Beschleunigungsraten von bis zu 15 G und eine maximale Geschwindigkeit von 1 m/s. Die von anderen Mäusen bekannte lästige Stand-by-Verzögerung wird durch die DIAMONDBACK außer Kraft gesetzt. Sensor und Tasten reagieren selbst auf kleinste Bewegungen. Sieben individuell programmierbare Tasten inklusive Scrollrad machen die RAZER DIAMONDBACK vielseitig einsetzbar. Die beiden Haupttasten sind mit einer Anti-Rutsch-Beschichtung versehen und lassen selbst verschwitzte Fin-

ger sicher auf den Tasten liegen.

Durch ihr symmetrisches Design ist die Maus sowohl für Rechts- als auch für Linkshänder geeignet. Der aufsehenerregende Magma-Look verwandelt die Maus in ein rot glühendes Kraftwerk, welches insbesondere im Dunkeln alle Blicke magisch auf sich zieht. Die RAZER DIAMONDBACK ist die neue

Referenz in Sachen Präzision und Schnelligkeit im Bereich der High-End-Mäuse und wurde als offizielle Maus der World Cyber Games ausgewählt.

Zum Lieferumfang der DIAMONDBACK gehört eine LAN-Pak genannte Transporttasche aus hochwertigem Neopren.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computer@csj.de. Für Österreich: Leaseservice GmbH, St. Leonhard Str. 10, A-5081 Ainf., Fax: 0043-6246-8825277.

Bequemer und schneller
online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine
Übersicht sämtlicher Abo-
Angebote von PC ACTION
und weiterer COMPUTEC-
Magazine.

PC ACTION

☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD

(€ 51,50/12 Hsg. | € 1,00/Hsg.; Ausland € 63,50/12 Hsg.; Österreich € 61,50/12 Hsg.)

☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD

WICHTIG: Nur dann nur angenommen, wenn Sie die Bonusregeln des neuen Abonnenten unterschreiben!
(€ 51,50/12 Hsg. | € 1,00/Hsg.; Ausland € 63,50/12 Hsg.; Österreich € 61,50/12 Hsg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Razer Diamondback Magma (Art.-Nr. 002631)

(Zur Entlohnung beträgt der maximale Wert € 100,-)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per **Bankeinzug** (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

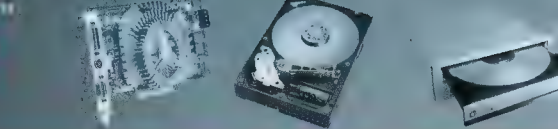
☐ Gegen **Rechnung** (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

ALTERNATE

HARDWARE • SOFTWARE • ENTERTAINMENT

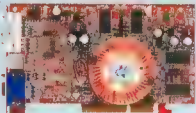


MAINBOARDS

AGP-Grafikkarte

MSI RX9600XT-TD128

- ATI Radeon™ 9600XT Chip
- 128 MB DDR-RAM (128 Bit)
- 500 MHz Chiptakt
- 550 MHz Speichertakt
- VGA, DVI, TV-Out • AGP 8x
- retail



89,-



Verwendbare Speicherbausteine: S: SO-DIMM / +: nur ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM / Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / P: FireWire / S: Sound / G: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / a: SATA-RAID

CPU's

INTEL®

Celeron® (SoA78) FSB Cache tray boxed

2.4 GHz Northwood 400 128 69,-

Celeron® D (SoA478) GHz FSB Cache tray boxed

325 Prescott 2,65 533 76,-

345 Prescott 3,03 533 129,-

Celeron® D (SoA775) GHz FSB Cache tray boxed

325J Prescott 2,53 533 76,-

345J Prescott 3,06 533 114,-

Pentium® 4 (SoA478) FSB Cache tray boxed

2.4 GHz Northwood 533 512 134,-

2.8 GHz Northwood 533 512 169,-

2.8 GHz Northwood 800 512 179,-

2.8 GHz Prescott 800 1024 169,-

3.0 GHz Prescott 800 1024 194,-

Pentium® 4 (SoA775) GHz FSB Cache tray boxed

520 Prescott 2,8 800 124 179,-

530J Prescott 3,0 800 124 184,-

540J Prescott 3,2 800 124 234,-

550J Prescott 3,5 800 124 239,-

630 Prescott 3,0 800 2048 199,-

640 Prescott 3,2 800 2048 439,-

660 Prescott 3,5 800 2048 439,-

Extremes Prescott 3,73 1068 2048 1.049,-

Pentium® D (SoA775) GHz FSB Cache tray boxed

830 Smithfield 3,0 800 2048 349,-

840 Smithfield 3,2 800 2048 589,-

RAM

INFINTEON Timing Kit Single

DDR 512 MB 400 C.2.5 63,-

DDR 1,0 GB 400 C.2.5 144,-

DDR2 512 MB 533 444 58,-

DDR2 1,0 GB 533 444 134,-

BUFFALO Timing Kit Single

DDR value 512 MB 400 C.2.5 63,-

DDR value 1,0 GB 400 C.2.5 99,-

DDR2 512 MB 533 444 48,-

DDR2 1,0 GB 533 444 98,-

MDT Timing Kit Single

DDR 512 MB 400 C.2.5 63,-

DDR 1,0 GB 400 C.2.5 104,-

DDR2 1,0 GB 533 C.2.4 92,-

AMD Tagespreise!

Sempron™ (SoA) GHz FSB Cache tray PIB

2200+ Thoroughbred 1.5 333 59 54,-

2400+ Thoroughbred 1.66 333 59 54,-

2600+ Thoroughbred 1.83 333 59 74,-

2800+ Thoroughbred 2.0 333 59 89,-

Athlon™ XP (SoA) GHz FSB Cache tray PIB

2600+ Barton 1.8 333 512 64,-

3000+ Barton 2.1 333 512 109,-

3000+ Barton 2.1 400 512 124,-

3200+ Barton 2.2 400 512 129,-

Athlon™ (SoA754) GHz HT Cache tray PIB

3000+ Newcastle 2.0 800 512 124,-

3400+ Newcastle 2.4 800 512 169,-

Athlon™ (SoA754) GHz HT Cache tray PIB

3000+ Venice 1.8 1000 512 119,-

3200+ Venice 2.0 1000 512 184,-

3500+ Venice 2.2 1000 512 214,-

3700+ Venice 2.2 1000 1024 289,-

3800+ Venice 2.4 1000 512 349,-

4000+ Venice 2.4 1000 1024 399,-

FX-57 San Diego 2.8 1000 1024 1.099,-

Athlon™ 64 X2 (SoA754) GHz HT Cache tray PIB

3800+ Manchester 2.0 1000 1024 379,-

4200+ Manchester 2.2 1000 1024 514,-

4400+ Manchester 2.2 1000 1024 579,-

4600+ Manchester 2.4 1000 1024 779,-

4800+ Manchester 2.4 1000 1024 949,-

Tagespreise!

SAMSUNG Timing Kit Single

DDR 512 MB 400 C.2.5 61,-

DDR 1,0 GB 400 C.2.5 126,-

DDR2 512 MB 533 444 54,-

DDR2 1,0 GB 533 444 114,-

SO-DDR2 512 MB 533 444 64,-

SO-DDR2 1,0 GB 533 444 164,-

KINGSTON ValueRAM Timing Kit Single

DDR 512 MB 400 C.2.5 61,-

DDR 1,0 GB 400 C.2.5 126,-

DDR 2,0 GB 400 C.2.5 239,-

DDR2 512 MB 533 444 74,-

DDR2 1,0 GB 533 444 119,-

DDR2 2,0 GB 533 444 224,-

SO-DDR 1,0 GB 400 C.2.5 142,-

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipset

ASUS MB / Chip €

EN6800GT/TO PCie 128-GB / GF 6800GT 159,-

EN7800GT/TO PCie 256-GB / GF 7800GT 499,-

N6800GT/TO AGP 128-GB / GF 6800GT 174,-

GIGABYTE MB / Chip €

NX66112VP SilentPc PCie 128-GB / GF 6800GT 169,-

NX7800GT/TO PCie 256-GB / GF 7800GT 499,-

N68112VP SilentPc AGP 128-GB / GF 6800GT 179,-

MSI MB / Chip €

NX6800GT/TO PCie 128-GB / GF 6800GT 159,-

NX7800GT/TO PCie 256-GB / GF 7800GT 499,-

NX6800GT-VTD128 AGP 128-GB / GF 6800GT 164,-

LEADTEK MB / Chip €

PX6800GT/TO Extreme PCie 128-GB / GF 6800GT 169,-

A6800GT/TO AGP 128-GB / GF 6800GT 169,-

A400 TDH AGP 128-GB / GF 6800 149,-

AOPEN MB / Chip €

7800GT-OVD PCie 256-GB / GF 7800GT 389,-

6600GT-OV AGP 128-GB / GF 6800GT 169,-

ATI-Chipset

ASUS MB / Chip €

EA3300/TO PCie 128-GB / Rad X300 64,-

AS3500GE/TO AGP 128-GB / Rad X300 64,-

GIGABYTE MB / Chip €

X800 SilentPc PCie 128-GB / Rad X800 179,-

X800 PCie 256-GB / Rad X800 199,-

SAPPHIRE MB / Chip €

X800XL PCie 256-GB / Rad X800XL 279,-

X800XL Ultimate Edition PCie 256-GB / Rad X800XL 299,-

CLUB3D MB / Chip €

X800XL PCie 256-GB / Rad X800XL 279,-

9600 Pro A/W AGP 128-GB / Rad 9600Pro 134,-

9250 PCie 128-GB / Rad 9250 44,-

MSI MB / Chip €

X300SE-TD128 PCie 128-GB / Rad X300SE 49,-

RX800XT-TD128 AGP 128-GB / Rad 800XT 89,-

ATI MB / Chip €

X800XT PCie 256-GB / Rad X800XT 279,-

FESTPLATTEN

IDE

WD GB ms / Cache / UPM €

WD800JB U-100 80 8 / 192 / 7200 57,-

WD2000JB U-100 200 8 / 192 / 7200 93,-

WD2300SB U-100 320 8 / 192 / 7200 169,-

SAMSUNG GB ms / Cache / UPM €

SP1614N U-133 160 8 / 192 / 7200 79,-

SP2514N U-133 250 8 / 192 / 7200 114,-

MAXTOR GB ms / Cache / UPM €

8ED400 U-133 40 10 / 2048 / 7200 46,-

5.200P U-133 200 8 / 192 / 7200 94,-

7.200P U-133 250 8 / 18384 / 7200 125,-

5.300RD U-133 300 8 / 18384 / 7200 158,-

HITACHI GB ms / Cache / UPM €

HT-HD722525 U-133 250 8 / 192 / 7200 119,-

HT-HD724040 U-100 400 8 / 192 / 7200 249,-

HT-HD725050 U-133 500 8 / 1812 / 7200 359,-

SEAGATE GB ms / Cache / UPM €

ST3200826A U-100 200 8 / 192 / 7200 99,-

ST3250823A U-100 250 8 / 1812 / 7200 109,-

ST3400832A U-100 400 8 / 192 / 7200 269,-

S-ATA

WD GB ms / Cache / UPM €

WD740GD 74 8 / 192 / 10000 159,-

WD1600JS SATA2 160 8 / 192 / 7200 86,-

WD2000JS SATA2 200 8 / 192 / 7200 99,-

WD2500JS SATA2 250 8 / 192 / 7200 119,-

WD2500KS SATA2 250 8 / 18384 / 7200 129,-

SAMSUNG GB ms / Cache / UPM €

SP0812C 80 8 / 192 / 7200 57,-

H0160JL SATA2 160 8 / 192 / 7200 84,-

SP2504C SATA2 250 8 / 192 / 7200 124,-

MAXTOR GB ms / Cache / UPM €

7L20SD 250 8 / 18384 / 7200 129,-

7L30SD 300 8 / 18384 / 7200 179,-

HITACHI GB ms / Cache / UPM €

HT-HD7225160 SATA2 160 8 / 192 / 7200 87,-

HT-HD722525 SATA2 250 8 / 192 / 7200 129,-

HT-HD725050 SATA2 500 8 / 18384 / 7200 389,-

SEAGATE GB ms / Cache / UPM €

ST3250823AS NCO 250 8 / 192 / 7200 114,-

ST3400832AS NCO 400 8 / 192 / 7200 279,-

DVD-LAUFWERKE

ATAPI

DVD-RW DVD-RW / DL bulk Kit/ret €

AOPEN DUW1616 16x / 4x 52,-

BEIJU DW-1625 schwarz 16x / 2.4x 79,-

BEIJU DW-1630 10x / 4x 52,-

HP dVDR40 schwarz 16x / 2.4x 74,-

LG GSA-41638 16x / 4x 54,-

ITECH SDHW-1635S 16x / 4x 52,-

NEC ND-3540A 16x / 8x 54,-

NEC ND-3540A schwarz 16x / 8x 54,-

NEC ND-3540A silver 16x / 8x 54,-

PIONEER DVR-110D 16x / 4x 67,-

PLEXTOR PX-740A 16x / 4x 78,-

PLEXTOR PX-716A schwarz 16x / 4x 144,-

SAMSUNG TS-H652U 16x / 8x 48,-

ATAPI (Stilime für Notebooks)

DVD-RW DVD-RW / DL bulk Kit/ret €

NEC ND-6650A schwarz 8x / 4x 89,-

PIONEER DVR-K08L 8x / 4x 109,-

TOSHIBA SD-8447D schwarz 8x / 2.4x 98,-

USB 2.0

DVD-RW DVD-RW / DL bulk Kit/ret €

HP dV640D schwarz +FW 16x / 2.4x 109,-

LG GSA-41638 +FW 16x / 4x 109,-

ITECH SDHW-1623SX 16x / 4x 94,-

PHILIPS ED130DVDR 16x / 2.4x 94,-

PLEXTOR PX-716U +FW 12x / 4x 219,-

SAMSUNG TS-E552U schwarz 16x / 2.4x 99,-

S-ATA

DVD-RW DVD-RW / DL bulk Kit/ret €

PLEXTOR PX-716SA 16x / 4x 134,-

139,-

CPU-Kühler



10.000 PRODUKTE

WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

KOMMUNIKATION

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WN111 RangeMax	108	PCI	79,-
WN111 RangeMax	108	USB 2.0 Stick	79,-
WG511T	108	PC-Card	49,-
WN111 RangeMax	108	PC-Card	79,-
WG602	64	Access Point	69,-
WN624 RangeMax	108	Router	108,-

O-LINK

Mbit/s	Typ	€
DWL-G520	108	PCI 44,-
DWL-G122	54	USB2.0 Stick 44,-
DWL-G650M	108	PC-Card 79,-
DWL-2100AP	108	Access Point 89,-
DL-624	108	Router 69,-
DGL-4300	108	Gigabit Router 169,-

ASUS

WL-138G	54	PCI	24,-
WL-107G	54	PC-Card	27,-
WL-500G	54	Access Point	69,-

LINKSYS

WUSB54G	54	USB2.0 Stick	42,-
WPC54GS	54	PC-Card	59,-
WRT54GS	54	Router	84,-

AVM

Fritz!Box WLAN 3030	54	Router	129
Fritz!WLAN USB Stick	125	USB2.0 Stick	44
Fritz!Box Fon WLAN 7050	54	Router/VoIP	199

Modems

AVM	Art	Typ	€
FritzCard PCI v2.1	ISDN	PCI	69,-
FritzCard USB v2.1	ISDN	USB	74,-
FritzCard PCMCIA	ISDN	PC-Card	179,-

DEVELO

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	27,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-
MicroLink ADSL Fun LAN	analog	RJ-45	59,-

Diverse

Diverse	Art	Typ	€
Voice Modem 56k	analog	PCI	12,-
ISDN 128 Adapter USB	ISDN	USB	34,-

Kanäle

Diverse	Art	Porte	€
AVM FritzBox 2030	DSL	2	99,-
D-LINK DI-604	DSL	4	34,-
NETGEAR RP614	DSL	4	34,-

MONITORE

19" TFT-Monitor

SAMTRON 94V

• 48,3 cm sichtbares Bild

• Kontrast: 600:1

• Helligkeit: 250 cd/m²

• Reaktionszeit: 12 ms

• VGA

• Silber



289,-

TFT

Bezeichnung	ms	Zoll	Merkmale	€
BEILINE 101725	12	17,0	Sound	239,-
BEILINE 101902	10	18,0	Sound	299,-
BENQ 777G	9	17,0		244,-
BENQ FP91G	9	18,0	DVI-D/PCovert	349,-
EIZO 1578*	12	17,0	DVI-D/USB/Sound	519,-
EIZO 51910*	12	18,0	DVI-D/USB/Sound	519,-
EIZO 1778*	12	18,0	DVI-D/USB/Sound	629,-
HYUNDAI L900+	9	19,0	DVI-D/USB/PCovert	419,-
IYAMA E431S-W3	8	17,0	DVI-D/USB	299,-
IYAMA E431S*	8	17,0	DVI-D/USB	319,-
IYAMA E481S*	8	19,0	DVI-D/USB	419,-
NEC 1970CK	9	19,0	DVI-D	489,-
SAMSUNG 1720X	12	17,0	DVI-D	329,-
SAMSUNG 730F	4	17,0	DVI-D	349,-
SAMSUNG 913B	8	18,0	DVI-D/PCovert	329,-
SAMSUNG 530BF	4	18,0	DVI-D	439,-
SAMSUNG 213T	25	21,0	DVI-D/PCovert	899,-
VIEWSONIC VX924	4	18,0	DVI-D	449,-

* In verschiedenen Farben erhältlich

CRT

Bezeichnung	kHz	Zoll	Merkmale	€
BEILINE 103052	97	17		116,-
BEILINE 108035	125	21	Flat	329,-
IYAMA HM2040T	142	22	Flat/Std/USB	619,-
SAMSUNG 967BM	90	18	Flat	179,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-GEHÄUSE

Diverse	Farbe	Typ	Netzteile	€
ADPEN 050C	silber/schwarz	Midi	300 W	52,-
ADPEN H600A	grün	Midi	350 W	94,-
ADPEN H700A	silber	Big	400 W	134,-
ARCTIC Silentium T2	silber/weiß	Midi	350 W	74,-
CASETEK CS-1018 BM	schwarz	Midi		59,-
COOLERMÄSTER Starter	silber/weiß	Big		149,-
SHARKOON Silicon Base i-liner	Midi			84,-
THERMALTEK Armor	schwarz	Midi		124,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLERMÄSTER RealPower	450 W	ATX2	89,-
ENERMAX EGT01AX-VH	600 W	ATX2	149,-
FORTRON Bluestorm	400 W	ATX	69,-
HC 350AR-PTF	350 W	ATX	39,-
SHARKOON SilentStorm	370 W	ATX2	59,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	79,-
TAGAN TG480-U01	480 W	ATX2	84,-
ZALMAN ZM400S-APS	400 W	ATX	79,-

BAREBONES

SHUTTLE

Socket	Chip	€
XPC SK49G	A MM400	179,-
XPC SN45G3	A FM400	229,-
XPC SN55G5V2	GLAN 899 nForce4-U	334,-
XPC SN25P	GLAN 899 nForce4-U	339,-
XPC ST20G5	GLAN 899 RS480	349,-
XPC SB81P	Card 775 i915	399,-
XPC SB83G5M	Card 775 i915	399,-
XPC SB95P V2	Card 775 i925E	429,-

ADPEN

Socket	Chip	€
XC Cube Z65-V2	GLAN 478 886G	199,-
XC Cube E485-III 2.0	TV-Tuner	219,-
XC Cube E482	GLAN 478 RS480	329,-
XC Cube M295S II	GLAN 478 RS595M	299,-

ASUS

Socket	Chip	€
Pundit-R I02	PCMCIA Card 478 RS300	144,-
Pundit-R I03	PCMCIA Card 478 RS300	144,-
S-Presso S1-P112 Standard	478 886G	179,-

BIOSTAR

Socket	Chip	€
iDOE 210V	A MM400	149,-
iDOE 210P	GLAN Card 754 nForce3	209,-
iDOE 330P	GLAN 939 nForce4	339,-

1 GB MP3-Player

MAXFIELD MAX G-Flash

• 1 GB USB-Stick

• MP3 & WMA (DRM) kompatibel

• Sprachaufzeichnung

• beleuchtetes EL Dot-Matrix Display

• USB 2.0

• inkl. Kopfhörer



99,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

ALTERNATE	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
PC Home	Sempron® 2200+	256 MB	40 GB	DVD-RW	onboard	269,-
PC Office	Celeron® 2.4 GHz	256 MB	80 GB	DVD-RW	64 MB GeForce 4 MX400	329,-
PC Midrange	Sempron® 2400+	256 MB	80 GB	DVD-RW DL	64 MB GeForce 4 MX400	359,-
PC Premium R2.0	Pentium® 4 520	512 MB	80 GB	DVD-RW	128 MB GeForce FX 5200	559,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A4744KLH	Athlon® 64™ 3000+	15,4"	512 MB	80 GB	DVD-RW DL	XP Home, Tastatur 9700	999,-
ABL-B007H	Celeron® M 370	15,4"	512 MB	80 GB	DVD-RW DL	XP Home, Webcam	899,-
ASVA-Q025H	Pentium® M 740	15,4"	512 MB	80 GB	DVD-RW DL	XP Home, Radeon X300, Webcam	1.199,-
SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
P26G T1600 I1	Pentium® M 720	15,0"	512 MB	80 GB	DVD-RW	XP Home	999,-
X20 XVM 1730 IV	Pentium® M 740	15,0"	512 MB	80 GB	DVD-RW	XP Pro	1.319,-



Wie bereits 2003 wurde ALTERNATE auch 2004 zum „Shop des Jahres“ (PC Praxis), zum „Hardwareversender des Jahres“ (PC Games Hardware) und zum „Anbieter des Jahres“ (PC Direkt) gewählt. Danke für Ihr Vertrauen und Ihre Anerkennung!

ALTERNATE

Philipp-Reis-Straße 9

35440 Linden

01805-905040

01805-905020

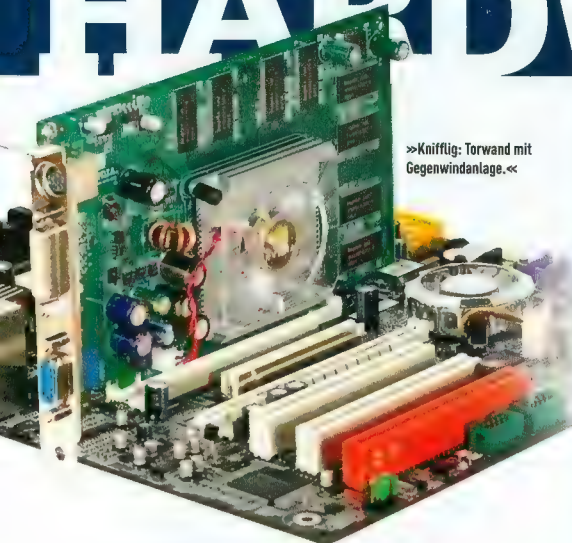
mail@alternate.de

IT STORE

Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr

Sa: 9:00 - 16:00 Uhr

HARDWARE



»Knifflig: Torwand mit Gegenwindanlage.«

Bild? Hübsch!

Die neuen Einsteiger- und Hochleistungs-Grafikkarten von Nvidia sind da. Was taugen GEFORCE 6600 LE und 7800 GT?

Grafik Für 80 bis 110 Euro soll Nvidias GeForce 6600 LE die günstigste Karte mit SLI-Unterstützung sein. Beim Referenzdesign fehlt aber ein Anschluss für die SLI-Brücke. Für den Datentransfer zwischen den beiden Karten ist daher der PCI-Express-Bus zuständig. Der NV43-V-Chip taktet mit 300 Megahertz und verfügt über vier Pixel- sowie drei Vertex-Shader-Einheiten. Der Speicher (128 oder 64 Bit) arbeitet mit 275 Megahertz DDR. Andere Hersteller bieten eigene Kreationen mit bis zu 425 Megahertz Chiptakt, GDDR3-Speicher und SLI-Verbindung – die sind allerdings entsprechend teurer. Neben der GeForce 6600 LE produziert Nvidia demnächst die ähnlich schnelle GeForce 6200. Ganz frisch im Angebot: die GeForce 7800 GT. Diese Karte arbeitet mit 20 Pixel-Shader-Einheiten und 400 Megahertz Chip- sowie 500 Megahertz DDR Speichertakt. (Top-Modell GeForce 7800 GTX: 24 Pixel-Shader-Einheiten, 430 Megahertz Chip- und 600 Megahertz DDR Speichertakt). (DM)

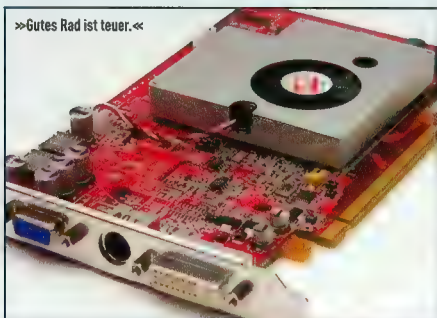
Info: www.nvidia.de

Hol dir die rote Karte!

Auch Ati stellt frische Karten in die Regale. Auf das Top-Modell R520 warten Sie allerdings noch länger.

Grafik Laut jüngsten Gerüchten soll Atis GeForce-7800-GTX-Rivale mit der Bezeichnung R520 frühestens im Herbst auf den Markt kommen. Zeitgleich wollen die Kanadier die Mittel- und Unterklasse-Varianten R530 und RV515 anbieten. Voraussichtlich im ersten Quartal 2006 erscheint dann die R580 und soll die R520 als Spitzenmodell schon wieder beerben. Immerhin liegt in diesen Tagen die neue Radeon X800 GT in den Händlerregalen. Im Gegensatz zur Standard-X800 mit zwölf Pixel-Shader-Einheiten hat sie acht Pipes und 475 Megahertz Chiptakt. Die 256-Megabyte-Version arbeitet mit 490 Megahertz DDR-Speichertakt und kostet rund 160 Euro. Die 30 Euro günstigere 128-Megabyte-Variante taktet hingegen nur mit 350 Megahertz DDR. Beide Modelle verfügen über eine 256-Bit-Speicheranbindung und kommen voraussichtlich nur für das neue PCI-Express-Format. Ob die frische Mittelklasse-Karte Crossfire (Atis SLI-Alternative) unterstützt, ist noch nicht sicher. (DM)

Info: www.ati.de



»Gutes Rad ist teuer.«

Speicher, lecker!

PC ACTION und Corsair verlosen USB-Sticks im Wert von 660 Euro.

Corsair baut nicht nur superschnellen RAM, sondern versteht sich auch auf flinke USB-Sticks. Gleich acht PC ACTION-Leser können je einen der kleinen Speicherriesen mit einem Gigabyte Kapazität gewinnen. Dank Gummimantelung ist der Flash Voyager nahezu „unkaputtbar“.

Wie viel Megabyte ergeben ein Gigabyte?

- 1.024
- 512
- Ich glaube, Antwort „a“ stimmt.

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 30.



»Independence Day 2
komplett durch Fortbildung
erweitert.«

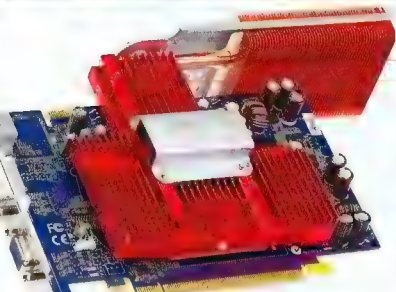


Trifft sich günstig

Eine Zweikern-CPU von AMD für nur 350 Euro? Der K2 3800+ macht's möglich.

CPU | AMD hat einen weiteren Prozessor mit zwei Kernen vorgestellt. Der Athlon 64 X2 3800+ taktet mit zwei Gigahertz und greift auf zweimal 512 Kilobyte L2-Zwischenspeicher zurück. Technisch gleicht der neue Prozessor einem Athlon 64 2800+, für den zweiten Kern vergibt AMD also wie bei den übrigen Doppelkern-Modellen 600 „virtuelle Megahertz“. Während der günstigste Zweikern-Chip bei AMD bislang knapp 500 Euro kostete, bekommen Sie den Athlon 64 X2 3800+ schon für rund 350 Euro. (DM)

Info: www.amd.de



»Hässlich:
Kühlerfigur.«

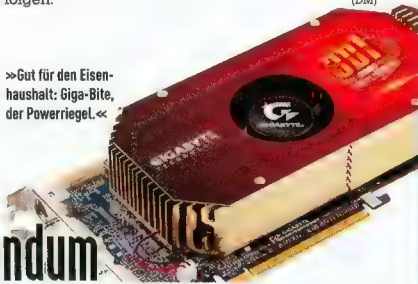
Cool bleiben!

SILENTCOOL von Asus sorgt bei Ihrer Karte für geräuschlose Hältezufuhr – Kupfer sei Dank.

Grafik | Asus stattet künftige Grafikkarten mit einem neuen Kühlsystem aus: Silentcool kommt ohne Lüfter aus und ist daher komplett lautlos. Der Kühlkörper besteht aus drei Elementen: Auf dem Grafikchip befindet sich ein großer Aluminium-Block. Eine Heatpipe leitet die Wärme an das zweite Kühlelement, das aus Kupfer besteht. Um Platzprobleme zu vermeiden, können Sie es um bis zu 90 Grad drehen. Das dritte Kühlmodul ist ebenfalls aus Kupfer und – mit einer Heatpipe verbunden – außerhalb des Gehäuses angebracht. Bisher gibt es nur eine GeForce 6600 GT mit Silentcool-Technik, allerdings sollen weitere Karten mit der neuen Kühlung folgen. (DM)

Info: www.asus.com.de

»Gut für den Eisen-
haushalt: Giga-Bite,
der Powerriegel.«



Flott erat demonstrandum

Auf der 3D1-68GT vereint Gigabyte zwei GeForce-6800-GT-Grafikchips.

Grafik | Gigabyte verkauft eine Grafikkarte mit zwei 6800-GT-Chips und zweimal 256 Megabyte GDDR3-Speicher. Per Blende können Sie sogar vier Monitore anschließen. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 625 Euro. Einen Test zur 3D1-68GT genannten Doppel-Chipkarte lesen Sie voraussichtlich schon in der nächsten Ausgabe. (DM)

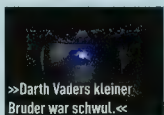
Info: www.gigabyte.de

LIES MICH!

RAZER: 2.000-DPI-MAUS FÜR SPIELER

Eingabegeräte | Bei der Razer Copperhead tastet ein Laser die Mausunterlage mit einer Genauigkeit von 2.000 dpi ab. Zudem sollen Sie das Gewicht der Spielermouse beeinflussen und die Tasten konfigurieren können. Razer will das Teil ab September verkaufen, der Preis steht noch nicht fest. Einen Test finden Sie voraussichtlich in der nächsten PC ACTION. (DM)

Info: www.speed-link.de



»Darth Vaders kleiner
Bruder war schwul.«

NEUE LAPTOP-CPU'S VON INTEL



CPU | Der Pentium M 780 ist mit 2,26 Gigahertz Intels neuer Top-Prozessor für Notebooks. Die CPU mit zwei Megabyte L2-Cache und 533 Megahertz Front-Side-Bus kostet rund 640 US-Dollar und verbraucht im Normalbetrieb unter Windows 27 Watt.

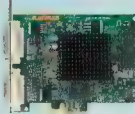
Noch genügsamer ist der Pentium M Low Voltage 778: Zehn Watt reichen für den 1,60-Gigahertz-Prozessor mit zwei Megabyte L2-Zwischenspeicher und 400 Megahertz Front-Side-Bus. Preis: 285 US-Dollar. (DM)

Info: www.intel.de

GRAFIKKARTE FÜR X1-SLOT

CPU | Matrox präsentiert die erste Grafikkarte für den PCI-Express-x1-Slot. Die Millennium G550 PCIe verfügt nur über vier Pipelines sowie 32 Megabyte RAM (64 Bit) und eignet sich daher nicht für Spiele. Dafür können Sie zwei Monitore per DVI anschließen. (DM)

Info: www.matrox.de



»Schach:
Einzelspieler-Modus.«

DIE ZUKUNFT DER TASTATUR



Eingabegeräte | Unter der Bezeichnung Optimus Keyboard präsentiert das russische Designstudio Art Lebedev eine Tastatur, bei der jede Taste über ein kleines Display verfügt. Da sich die Darstellung frei wählen lässt, können Sie das Eingabegerät beliebig dem aktuellen Spiel oder Programm anpassen. Für beliebige Titel soll es sogar vorgefertigte Profile geben. Wann das bereits patentierte Optimus Keyboard auf den Markt kommt, ist noch offen. (DM)

Info: www.artlebedev.com

KINDERSPIEL

Zubehör | Der Online-Versender Listan bietet das „Frog Family“-Set für Kinder ab sieben Jahren an. Inhalt: Maus, Tastatur, Lautsprecher, Webcam und ein Radio im Frosch-, Enten- oder Pinguin-Design. Auf diese Weise möchte man den Kleinen spielerisch den Umgang mit einem PC beibringen. Listan verkauft die Komponenten nicht nur als ganzen Satz, sondern auch einzeln. (DM)

Info: www.listan.de



»Quake 4: Endgegner.«



Damit das klar ist!

SLI

Technologie von Nvidia, die es ermöglicht, zwei Grafikkarten parallel zu betreiben. Benötigt ein entsprechendes Mainboard.

PCI-E-ANSCHLUSS

Bei Netzteilen ein sechspoliger Stromstecker, der für die Stromversorgung von PCI-E-Grafikkarten nötig ist.

RAID

Festplattenverbund. Zwei oder mehr Festplatten sind dabei miteinander gekoppelt.

PPC

Elektronisches Bauteil, das die Stromaufnahme eines Netzteils optimiert. Gibt es passiv und aktiv.

Kauf Kraft!

Wer aktuelle Computerspiele zockt, braucht einen schnellen Rechner. Dabei spielen die NETZTEILE eine wichtige Rolle, sie versorgen die High-End-Komponenten mit Strom. PC ACTION verrät, wie Sie Ihr Geld clever investieren.

Ob Pentium D, Geforce 7800 GTX oder Nvidia SLI, die neuen Hardware-Generationen und Fähigkeiten stellen hohe Anforderungen an die Netzteile. Die Hersteller haben entsprechend reagiert und bieten eine große Auswahl an leistungsstarken Aggregaten. Doch nicht nur bei der Leistung hat sich viel getan: Mit Eigenschaften wie modularen Kabelsystemen, cleveren Lüftersteuerungen oder gelungener Optik versuchen die Anbieter, sich von der Konkurrenz abzuheben und entscheidende Vorteile am Markt zu gewinnen. Wir haben die vielen Neuerungen mal etwas genauer unter die Lupe genommen. In unserer Marktübersicht finden Sie zehn Netzteile: Für die Tests wurden die Kraftpakete in einem High-End-System (Athlon 64 FX-55, zwei Geforce 6800 Ultra im SLI-Modus, 2 Gigabyte PC400-Arbeitsspeicher, RAID-Festplattenver-

bund) verbaut und dann mit verschiedenen Benchmarks dauerhaft belastet. Dabei maßen wir die Leistungsaufnahme und die Temperaturentwicklung. Zusätzlich zur Belastungsprobe in unserem High-End-System wurden alle zehn auf einem speziellen Netzteiltester überprüft. Dieses Gerät belädt die Netzteile mit elektrischen Lasten und misst dabei die Signalqualität der Versorgungsleitungen. Zudem können wir auf diese Weise Überbelastungen simulieren und die Lautstärkeentwicklung bei Netzteilen exakt bestimmen.

SILVERSTONE ZEUS ST65ZF: EXTREM LAUTES NETZTEIL MIT VIEL KRAFT

Die Ausstattung des Silverstone Zeus ST65ZF ist durchschnittlich: Die Anschlusskabel sind ausreichend lang, alle wichtigen Anschlüsse sind in genügender Anzahl vorhanden. Sehr gut: Das Netzteil bietet zwei Anschlüsse für den SLI-

trieb von PCI-E-Grafikkarten. Weitere Extras gibt es nicht. Keinerlei Probleme hatte das Teil mit unserem High-End-PC. Den Dauerstresstest bestand es tadellos. Sie können es somit für alle aktuell erhältlichen High-End-Rechensysteme einsetzen. Starke Abzüge bei der Leistungsnote gab es allerdings für die Lautheit des Netzteils: Der 80-Millimeter-Lüfter dreht nämlich schon bei geringer Belastung mit hörbaren 2,8 Sone. Bei voller Belastung fährt der Lüfter dann auf inakzeptable 6,3 Sone hoch. Vergleicht man diese Werte mit den übrigen Testfeld, ist die Lautheit des Zeus ST65ZF eine echte Zumutung. Im Gegenzug bleibt das Netzteil aber mit 44 Grad Celsius ordentlich kühl.

ANTEC PHANTOM 500: LEISES TEIL MIT LEISTUNGSPROBLEMEN

Im Gegensatz zu dem Vorgängermodell Phantom 350 ist das Phantom 500 von Antec kein passives Netzteil.

Das Gerät ist mit einem Notfalllüfter ausgestattet, der bei Bedarf in Aktion tritt. Bei unseren Tests lief der Zusatzlüfter aber schon bei geringster Belastung an. Die damit einhergehende Lautheit war allerdings sehr gering: Bei schwacher Belastung dreht der Lüfter mit kaum hörbaren 0,6 Sone, bei starker Belastung mit sehr guten 1 Sone. Der Nutzer kann die Drehzahl des Lüfters per Schieberegler anpassen, die Stufe eins reicht aber vollkommen aus, um das Netzteil bei Dauerbelastung bei 44 Grad Celsius zu halten. Kleinere Probleme traten beim Stabilitätstest auf: Trotz guter Temperaturwerte konnte das Netzteil unseren High-End-Rechner nicht dauerhaft mit Leistung versorgen.

HEC PM-480PB: GÜNSTIGER DURCHSCHNITT

Mit 89 Euro ist das HEC-Netzteil PM-480PB eines der günstigsten Geräte in der Hochleistungsklasse. Für das Geld



Bei voller Belastung sind es leicht mal 50 Grad Celsius. Den Dauertest mit unserem High-End-SLI-System meisterte das Aggregat aber ohne jegliche Stabilitätsprobleme.

HIPER TYPE R MODULAR 580W: PERFEKT FÜR CASEMODDER

Das Netzteil überzeugte im Test vor allem durch seine hochwertige Ausstattung. Das Kabelsystem ist modular, die Anschlusskabel sind alle ummantelt. Mit einem hochwertigen Stecksystem

mit Überwurfmuttern sind die Kabel am Netzteil befestigt – das gibt Halt und sieht zudem gut aus. Auch die Gesamtoptik ist einmalig: Die Lüfter sind verchromt, das Netzteil selbst ist in Blaume-tallackiert und mit blauen LEDs beleuchtet – für Case-modder ein absoluter Pflicht-kauf. Beim Leistungstest gab es ebenfalls wenig aus-zusetzen. Das Type R Modu-lar 580W von Hiper versorgt einen High-End-Rechner problemlos mit Energie – bei unserem Dauertest gab es

keine Abstürze. Bei gerin-ger Last drehen die Lüfter mit sehr guten 0,6 Sone, bei Vollast sind es bis zu 3,1 Sone. Die Doppel-Lüfterkon-struktion und das fast kom-plett durchlöcherne Netzteil-gehäuse halten das Netzteil bei Vollast auf sehr guten 43 Grad Celsius.

ELANVITAL EVP-5007-00 UND TAGAN TG530-U22: DIE TESTSIEGER

Ausführliches zu diesen Ge-räten lesen Sie in den Empfeh-lungen der Redaktion (Kästen rechts oben).

FAZIT: REICHLICH KRAFT FÜR LEISTUNGSHUNGRIGE HARDWARE

Die Netzteile der neuesten Generation liefern fast alle sehr gute Leistungswerte. SLI-Systeme und High-End-Prozessoren stellen für diese Geräte keine Probleme dar. Unterschiede gibt es vor allem bei der Lautheit und der Effi-zienz – hier sollten Sie genau-er hinschauen. Wer die Ruhe bevorzugt, greift zum Elanvital EVP-5007-00, Stromsparer sind zum Beispiel mit dem ef-fizienten Seasonic SS-500HT, gut bedient. KAY BEINROTH

NETZTEILE

	EVP-5007-00	Type R Modular 580W	EG701AX-VE(W) Noisetaker	Silentstorm 535 Watt	TG530-U22
Hersteller (Webseite)	Elanvital (www.pear.de)	Hiper (www.caseking.de)	Enermax (www.enermax.de)	Sharkoon (www.sharkoon.de)	Tagan (www.tagan.de)
Preis	€ 119,-	€ 109,-	€ 145,-	€ 109,-	€ 93,-
Maximale Leistung	500 Watt	560 Watt	600 Watt	535 Watt	530 Watt
Preis-/Leistungs-Verhältnis	Gut	Gut	Norm. gut	Gut	Gut
AUSSTATTUNG	82%	88%	86%	86%	82%
Kabellänge (ATX/Geräte)	60/bis zu 100 cm	45/bis zu 90 cm	58/bis zu 100 cm	56/bis zu 90 cm	45/bis zu 80 cm
Stromanschlüsse (5,25/3,5 SATA)	4/1/2	8/1/4	7/2/4	7/2/4	5/2/4
12-V-Ansch./6-pol.-PCI-E-Connector	Ja/1	Ja/1	Ja/2	Ja/2	Ja/2
Mainboardanschluss	24-pol.ig (Adapter für 20-pol.ig)	24-pol.ig (Adapter für 20-pol.ig)	24-pol.ig (Adapter für 20-pol.ig)	24-pol.ig (Adapter für 20-pol.ig)	24-pol.ig (Adapter für 20-pol.ig)
Lüfteranzahl	1 (120 mm)	2 (80 mm, 120 mm)	2 (80 mm, 92 mm)	2 (80 mm, 92 mm)	2 (80 mm)
Temperaturgeräusch-Lüfter	Ja (automatisch)	Ja (automatisch)	Ja (automatisch)	Ja (automatisch)	Ja (automatisch)
Bedienelemente	Hauptschalter, -steuerung	Hauptschalter	Hauptschalter, -steuerung	Hauptschalter, Lüfterdrehzahl	Hauptschalter
Speisegerät		Modulare ummantelte Kabel, LED-Lüfter			ummantelte Kabel, 12-Volt-Umschaltung
EIGENSCHAFTEN					
Verarbeitung	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Abmessungen (BxHxT)	150x85x140 mm	150x85x160 mm	150x85x140 mm	150x85x140 mm	150x85x175 mm
Schutzschaltung/PPC	Ja/aktiv	Ja/aktiv	Ja/aktiv	Ja/aktiv	Ja/aktiv
Beleuchtung	32/37/33 A	32/36/30 A	34/34/35 A	32/32/34 A	28/48/32 A
Lüftungsgitter	Schaltze	Waben-gesamtes Gehäuse	Schaltze	Schaltze	Schaltze
LEISTUNG	84%				
Praxis-Stabilität (High-End-PC, SLI)	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
Lautheit (Windows/3D)	0,0/0,8 Sone	0,6/3,1 Sone	0,5/2,5 Sone	0,5/2,8 Sone	0,7/3,0 Sone
Leistungsaufnahme Vol./Last	360/7 Watt	397/4 Watt	388/2 Watt	385/4 Watt	400/5 Watt
Stromaufnahme Stand-by	0,09 A	0,065 A	0,08 A	0,08 A	0,07 A
Spezifizierte Vol./Last (+12V/-5V/-3,3V)	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut
Temperatur (bei Vol./Last verbaute)	50 °C	43 °C	50 °C	49,5 °C	42,5 °C
FAZIT	<ul style="list-style-type: none"> Sehr leise Watt Leistung Relativ warm 	GESAMT <ul style="list-style-type: none"> Sehr gute Ausstattung Modularer Aufbau Leist. bei Last 84%	GESAMT <ul style="list-style-type: none"> Watt Leistung Gute Speisegüte Relativ warm 82%	GESAMT <ul style="list-style-type: none"> Watt Leistung Gute Ausstattung Relativ warm 81%	GESAMT <ul style="list-style-type: none"> Watt Leistung Gute Ausstattung Geringe Effizienz

EMPFEHLUNGEN DER REDAKTION

Elanvital EVP-5007-00



Per Regler können Sie die Lüftersteuerung auch manuell durchführen.

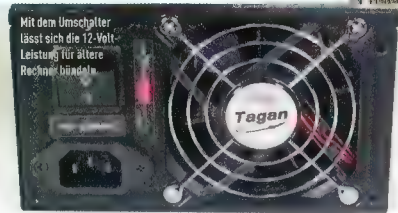
Elanvital bringt ein aktives Netzteil auf den Markt, das vor allem durch eine clevere Lüftersteuerung begeistert.

Auf den ersten Blick sieht das Gerät wie ein gewöhnliches Netzteil mit 120-Millimeter-Lüfter aus. Aber wie heißt es so schön: Beurteile ein Buch nie nach seiner Hülle ... Steht die Steuerung nämlich auf SSM, springt der Lüfter nur selten an, denn bei geringer Last reichen die passiven Kühlelemente zur Wärmeableitung aus. Erst bei höheren Lasten startet der Lüfter – und dann auch nur mit geringen Umdrehungszah-

len. Das Ergebnis: Im Windows-Betrieb ist das Netzteil mit nahe 0 Sone so hörbar wie das Husten eines Flohs. Im 3D-Betrieb bringt es das Netzteil auf sehr gute 0,8 Sone. Auch bei den restlichen Leistungstests gab es ausgezeichnete Noten: Einen High-End-PC versorgt das EVP-5007-00 dauerhaft ohne Probleme. Die Leistungsaufnahme ist gering, der Wirkungsgrad somit gut. Der einzige Kritikpunkt: Das Gerät besitzt relativ wenige Anschlüsse. (KS)

GESAMT: 83% Weitere Infos finden Sie in der Testtabelle.
Preis: € 119 Preis-Leist.-Gut

Tagan TG530-U22



Mit dem Umschalter lässt sich die 12-Volt-Leistung für ältere Rechner bindeln.

Mit dem Tagan TG530-U22 bekommen Sie ein Hochleistungsnetzteil mit gutem Kühlsystem für einen angemessenen Preis.

Sechs vierpolige Geräteanschlüsse, vier SATA-Anschlüsse und zwei Mini-Gerätestecker – das TG530-U22 bietet zunächst mal das Standardprogramm. Doch es besitzt auch zwei PCI-E-Anschlüsse und ist somit für ein SLI-System bestens gerüstet. Kleinere Abzüge gibt es für die Kabellängen – die Geräteschlusskabel sind mit maximal 80 Zentimeter relativ kurz. Das Netzteil besitzt einen 12-Volt-

Umschalter: auf diese Weise verteilt sich die 12-Volt-Leistung entweder auf zwei Leitungen oder ist in einer Leitung gebündelt. Mit beiden Einstellungen liefern unsere Testsysteme absolut problemlos und dauerhaft stabil. Erwähnenswert ist auch die gute Kühlung des Netzteils: Zwei Lüfter sorgen für Durchzug im Netzteilgehäuse und kühlen das Gerät auch unter Vollast auf gute 42,5 Grad Celsius. Die Leistungsaufnahme ist allerdings hoch. (KS)

GESAMT: 83% Weitere Infos finden Sie in der Testtabelle.
Preis: € 93 - Preis-Leist.-Gut

NETZTEILE

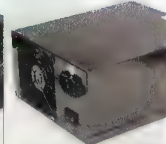
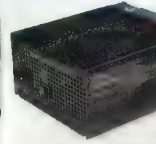
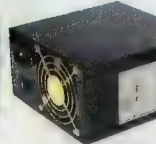
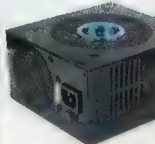
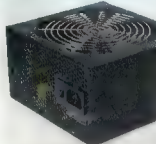
SS-500HT

Turbine Power 550W

PM-480PB

Phantom 500

Zeus ST652F



Hersteller (Webseite)	Seasonic (www.seasonic.com)	Aero Cool (www.hardware-rogge.de)	HEC (www.hec-group.com.tw)	Antec (www.antec.com)	Silverstone (www.silverstonetek.com)	
Preis	€ 110	€ 99	€ 89	€ 149	€ 149	
Maximale Leistung	500 Watt	550 Watt	480 Watt	484 Watt	650 Watt	
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Gut	Gut	Beim ed. gend	Beim ed. gend	
AUSSTATTUNG		82%		84%		
Kabelänge (ATA/Geräte)	43/bis zu 70 cm	48/bis zu 80 cm	58/bis zu 80 cm	50/bis zu 100 cm	57/bis zu 105 cm	
Stromanschlüsse (5.25"/3.5"/SATA)	6/2/4	8/2/4	6/2/4	5/2/4	9/2/4	
12-V-Anschl./S-Power-PCI-E-Connector	a/2	Ja/1	Ja/2	Ja/1	Ja/2	
Mainboardanschluss	24-polig (Adapter für 20-polig)	24-polig (Adapter für 20-polig)	24-polig (Adapter für 20-polig)	24-polig (Adapter für 20-polig)	24-polig (Adapter für 20-polig)	
Lüfteranzahl	1 (120 mm)	1 (120 mm)	2 (80 mm, 80 mm)	1 (80 mm)	1 (80 mm)	
Temperaturregeregelte Lüfter	Ja (automatisch)	Ja (automatisch)	Ja (automatisch)	Ja (automatisch)	Ja (automatisch)	
Bedienelemente	Powerknopf	Powerknopf	Powerknopf	Hauptschalter, Lüfterdrehzahl	Hauptschalter	
Sonstiges	-	Modulare ummantelte Kabel, ECO-Lüfter	ummantelte Kabel	-	-	
EIGENSCHAFTEN	82%	82%				
Verarbeitung	Gut	Sehr gut	Gut	Gut	Sehr gut	
Abmessungen (BxHxL)	150x85x140 mm	150x85x155 mm	150x85x150 mm	150x85x180 mm	150x85x180 mm	
Schutzschaltung/PEC	Ja/aktiv	Ja/aktiv	Ja/aktiv	Ja/aktiv	Ja/aktiv	
Belastbarkeit +3.3V/-5Vgesamt +12 V	30/30/33 A	36/36/38 A	30/35/37 A	30/30/35 A	33/24/38.7 A	
Lüftergeschwindigkeit	Schaltze	Schaltze	Schaltze	Waben	Waben	
LEISTUNG						
Praxis-Stabilität (High-End-PC SLI)	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Stabilitätsprobleme	Bestanden	
Lauteit (Windows/3D)	0,4/7,0	0,6/3,1 Sone	1,0/3,8 Sone	0,6/1,0 Sone	2,8/6,3 Sone	
Leistungsaufnahme Vollast	367,3 Watt	394,1	388,6 Watt	386,22 Watt	400,5 Watt	
Stromaufnahme Stand-by	0,10 A	0,056 A	0,08 A	0,115 A	0,14 A	
Signalqualität Vollast (+12V/-5V/-3.3V)	Gut	Gut	Befriedigend bis gut	Noch gut	Gut	
Temperatur (bei Vollast verzerrt)	48 °C	51 °C	42 °C	44 °C	44,5 °C	
FAZIT	➔ Gutes Maß an Signalqualität ➔ Keine Anschlusskabel	GESAMT ➔ Modularer Aufbau ➔ Hohe Leistung ➔ Laut bei Last	GESAMT ➔ Guter Preis ➔ Mäßige Signalqualität ➔ Laut bei Last	GESAMT ➔ Sehr wenig Leistungsprobleme ➔ Sehr groß	GESAMT ➔ Wenig Leistung ➔ Extrem laut ➔ Geringe Effizienz	GESAMT



Damit das klar ist!

MIPS

Abkürzung für Million Instructions per Second (Millionen Instruktionen pro Sekunde); Maß für die Leistungsfähigkeit einer CPU

ZOLL

In diesem Längenmaß sind die Bildschirmgrößen angegeben. Ein Zoll entspricht 2,54 Zentimetern.

LUMINANZ

Leuchtkraft von Röhrenmonitoren und LC-Displays. Die Messung erfolgt in cd/m² (Candela pro Quadratmeter).

SYNTHETISCHE BENCHMARKS

Kleine Programme, die den Computer rechnen lassen

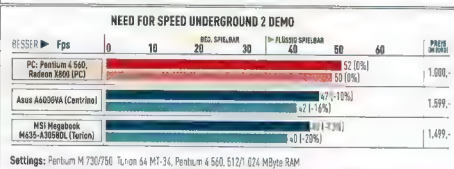
»Im Gegensatz zu vielen Frauen haben Schachspieler gute Figuren.«

Hertzzerfrischend

Gegen die CENTRINO-Technik von Intel setzt AMD den TURION-64-PROZESSOR
+ schließlich will man den Notebook-Markt nicht kampflos aufgeben.

Leistung: Notebooks

- Selbst mit 2x AA und 4:1 AF läuft das Spiel auf allen Geräten flüssig
- Das Turion-64-Notebook ist vier Prozent langsamer als das Asus A6Q00VA



Intels Mobiltechnik Centrino revolutionierte den Notebook-Markt: Laptops sind leichter und schneller geworden und trotzdem sparsam geblieben. Spieler bekommen leistungsfähige Geräte, die nicht mehr fünf Kilogramm wiegen und ohne Steckdose nur Minuten aushalten. Auch AMD hat diesen Trend erkannt und versucht, mit dem Turion 64 ein Pendant zum Pentium M ins Rennen zu schicken.

A6Q00VA eingebaut. Die Farben sind absolut brillant und die Luminanz können Sie auf 200 Candela pro Quadratmeter einstellen – ein sehr guter Wert. Nur befriedigend sind dagegen die Akkulaufzeiten der zwei Notebooks, sie liegen zwischen 157 und 160 Minuten. Im Akkubetrieb schalten die Grafikchips im A6Q00VA und Megabook M635-A3058DL in den Batteriemodus und leisten nur noch maximal 30 Fps in Need for Speed Underground 2. In den Anzeige-Eigenschaften können Sie manuell volle Leistung erzwingen. Die Tastatur des Megabook hat eine übersichtliche Anordnung mit abgesetzten Pfeiltasten. Das Touchpad ist präzise und verfügt über einem Extrabereich nur zum Scrollen. Blättern können Sie mit dem Touchpad des A6Q00VA ebenfalls, zudem hat die Tastatur einen guten Druckpunkt.

WATT GENT AB?

Mithilfe der Notebooks von MSI (Turion 64) und Asus (Pentium M) prüften wir die Leistung des neuen AMD-Prozessors. In den synthetischen Benchmarks Sandra 2005 und PC-Mark05 liegen Turion 64 MT-34 (1,80 Gigahertz) und Pentium M 750 (1,86 Gigahertz) etwa gleichauf. Die Arithmetic Logical Unit (ALU) des AMD erreicht 7.559 MIPS, die des Intel 7.981. In der Praxis leisten die Prozessoren nahezu das Gleiche. Das MSI Megabook (Turion 64) kommt in Need for Speed Underground 2 (1.024x768, kein FSAA/AF) auf 45 Fps (Frames per second; Bilder pro Sekunde). Das Asus A6Q00VA (Pentium M) erreicht 47 Fps. Die gesamte Leistungsaufnahme steigt beim AMD-Notebook in 3D auf 65 Watt, während der Intel-Laptop mit 55 Watt zufrieden ist.

PUNKT FÜR PUNKT

Eigentlich kann man den Turion 64 nur mit dem Pentium M (CPU der Centrino-Technologie) vergleichen. In diesem reinen Prozessor-Zweikampf schlägt sich die AMD-CPU recht gut und kann es mit einer etwa gleich getakteten Intel-CPU der Pentium-M-Serie aufnehmen. Nur in Futuremark PCMark05 hängt der Intel Pentium M 750 den AMD Turion 64 MT-34 mit 3.024 gegen 2.544 Punkten deutlich ab. MARCO ALBERT

NOTEBOOKS

A6Q00VA

Megabook M635-A3058DL



Hersteller (Webseite)	Asus (www.asus.com/de)	MSI (www.msi-computer.de)
Preis	€ 1.599,-	€ 1.499,-
Preis-Leistung	Gut	Gut
AUSSTATTUNG		
Arbeitsspeicher	1 024 MByte DDR2-533-SDRAM	512 MByte DDR-333-SDRAM
Prozessor	Pentium M 750 (1,86 GHz) Intel 915PM	Turion 64 MT-34 (1,80 GHz) ATI Xpress 200M (X2480)
Grafikchip	ATI Radeon X700 (356 MHz) 128 MByte, 330 MHz DDR	ATI Radeon X700 (350 MHz) (128 MByte, 300 MHz DDR)
Festplatte	Fujitsu MHV2100AT (100 GB, 4 200 U/min.)	Samsung MP0664H (80 GB, 5 400 U/min.)
CD/DVD-Laufwerk	Toshiba/Samsung TS-532A (DVD+-RW, DVD±R, DVD±R DL)	LG GCA-4080N (DVD+-RW, DVD±R)
JCD	15 Zoll WXGA (1 280x800)	15 Zoll WXGA (1 280x800)
Akku/Gewicht	4 800 mAh (14,8 Wh/2,2 kg)	4 400 mAh (14,4 Wh/2,6 kg)
Kommunikation	56k, 1 000 Mbit/s, 802.11b/g	56k, 1 000 Mbit/s, 802.11b/g
EIGENSCHAFTEN		
Lebensdauer	Works 8, Cyberpunk, Nero	Treiber CD
Erweiterbarkeit	PCMCIA, 4x USB 2.0, Firewire, SD	PCMCIA, 4x USB 2.0, Firewire, SD
Ergonomie	Guter Druckpunkt, Tastatur	Abgesetzte Pfeiltasten
LEISTUNG		
Leistung, Wärme 2D/3D	6,4/44/50 °C	6,4/44/50 °C
Akku/Laufzeit (3D)	160 Min. (89 Min.)	157 Min. (84 Min.)
Leistung 2D/3D	0,8/7,2 Sone	0,7/7,2 Sone
Festplatte: Lesen, Zugriff	74 MByte/s, 20 ms	25 MByte/s, 10 ms
LCD: Reaktion, Helligkeit	32 ms, 10 bis 200 cd/m ²	36 ms, 20 bis 150 cd/m ²
FAZIT		
Leistungsfähigkeit	83%	83%
Leistungsfähigkeit	83%	83%
Leistungsfähigkeit	83%	83%

GAMING PCs Lahoo.de

...garantierte Qualität!

Alle PCs jetzt inkl. Systemverpackung & Transportversicherung nur 6.90€ Versandkosten zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr. Versandkostenfreie Lieferung ab 500,- € bei Zahlung per Vorkasse.

AMD Athlon 64 3700+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3700+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N NEO 3F
- Festplatte: 200GB 8mb Cache ATA100,7200u./min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X600Pro PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-Express, 6 Kanal Sound, SATA/Raid, Gigabit LAN, 1xAGP(AGR)

699.- oder Finanzieren ab 19€/mtl.

Art-Nr. 2050

AMD Athlon 64 3800+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3800+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: BIOSTAR K8T890
- Festplatte: 320GB (2x160GB) ATA100,7200u./min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X800GT PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Edler Modding Tower+Front USB
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, SATA/Raid, LAN, 1xPCI-Express, 1xAGP(XGP)

999.- oder Finanzieren ab 19€/mtl.

Art-Nr. 2052

AMD Athlon 64 4000+



- Prozessor: AMD Athlon 64 4000+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: BIOSTAR K8T890
- Festplatte: 320GB (2x160GB) SATA,7200u./min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X800GT PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Edler Modding Tower+Front USB
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, SATA/Raid, LAN, 1xPCI-Express, 1xAGP(XGP)

1199.- oder Finanzieren ab 22€/mtl.

Art-Nr. 2054

AMD Athlon 64 4000+

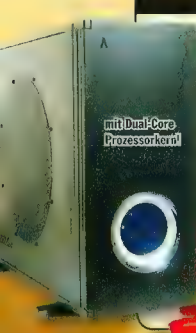


- Prozessor: AMD Athlon 64 4000+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N-Diamond WLAN
- Festplatte: 200GB 8mb Cache ATA100,7200u./min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA GeForce 7800GTX PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Edler Modding Tower+Front USB
- Anschlüsse: 10xUSB 2.0, 3xPCI, 24Bit 7.1 Kanal Sound, Dual Raid, SATA/Raid, Gigabit LAN, 1xPCI-Express

1399.- oder Finanzieren ab 26€/mtl.

Art-Nr. 2056

AMD Athlon 64 4800+



- Prozessor: AMD Athlon 64 4800+ X2 Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N-Diamond WLAN
- Festplatte: 400GB (2x200GB) 8mb Cache SATA
- Grafikkarte: 2x256MB NVIDIA GeForce 7800GTX SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 530W Targan, Edler Modding Tower
- Anschlüsse: 10xUSB 2.0, 3xPCI, 24Bit 7.1 Kanal Sound, Dual Raid, SATA/Raid, Gigabit LAN, 1xPCI-Express, SLI

2899.- oder Finanzieren ab 53€/mtl.

Art-Nr. 2058

GRATIS!

ZUSÄTZLICH ERHALTEN SIE BEIM KAUF EINES PC-SYSTEMS NOCH NACHFOLGENDE ASHAMPOO SOFTWAREPAKETE:



MARKEN-SOFTWARE

IM GESAMTWERT VON:

337.-

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und original-verpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich von Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. * Tagespreis!

-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineishop unter:

www.Lahoo.de

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche von 08.00 - 19.00 Uhr für Sie erreichbar!

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · D-26446 Friedeburg

04465) 944-0



Damit das klar ist!

STARTWIDERSTAND

Benötigte Kraft, um die Maus aus dem Ruhezustand zu bewegen.

REIBUNGSWIDERSTAND
Widerstand, der entsteht, wenn die Maus über die angeraute Oberfläche der Unterlage bewegt wird.

LOW-SENSITIVITY

Die Empfindlichkeit (Sensitivität) der Maus ist niedrig, der Bewegungsradius größer.

MOUSE BUNGEE

Eine 16 Zentimeter lange, gefederte Führung für das Mausekabel, geklemmt in einen Clip am oberen Ende des Pads.

»Da schau her!
Fußmatten für das Mausoleum.«

Endlich wieder gut drauf!

Wer von seiner Spielermouse das Optimum an Leistung verlangt, sollte ihr eine Unterlage spendieren, die jede Bewegung präzise und ohne Widerstände umsetzt. PC ACTION hat acht Profi-MAUSPADS für Sie getestet!

Zu viele Spieler geben sich immer noch mit einem schlichten und billigen Mauspad zufrieden. Dabei ist es absolut sinnvoll, Ihrer Zockermouse eine sehr hochwertige Unterlage zu spendieren. Die ist fast immer langlebiger, rutschfester und der Widerstand der für Spielermäuse konzipierten Oberfläche geringer. Außerdem bevorzugen viele Spieler eine niedrige Maus-Empfindlichkeit und benötigen dafür eine große Unterlage. Damit Sie beim Kauf den Durchblick behalten, haben wir acht Mauspads getestet. Als Testmäuse waren die Logitech MX518/510/1000, die MS Intellimouse Explorer sowie die Razer Diamondback im Einsatz.

ALLSOP RAINDROP GIGA PAD XL: POPPIGE, BUNTE STOFFMATTE

Hinsichtlich seiner extravaganten Optik unterscheidet sich das Raindrop Giga Pad XL von den anderen Test-Unterlagen. Mit seinen Maßen

von 400x330 Millimeter ist es sehr großzügig dimensioniert und die Höhe von vier Millimeter garantiert eine gute Ergonomie. Dank der Gummibeschichtung auf der Unterseite kommt es auch auf glatten Flächen nicht ins Rutschen. Ein weiteres Wertungsplus erhält die poppige Riesenmatte für ihre äußerst geringe Lautstärkeentwicklung von 0,6 Sone.

COREPAD MAGNA: GLASPAD MIT ANTI-RUTSCH-UNTERLAGE

Das Corepad Magna ist aus Glas gefertigt. Zusätzlich ist in die Oberfläche eine Gitternetzstruktur eingearbeitet. Anders als die übrigen Testkandidaten besitzt das Pad eine separate Anti-Rutsch-Matte, die es optimal fixiert. Die Ergonomie ist aufgrund einer Höhe von sieben Millimeter nur befriedigend und auch der Start- und Reibungswiderstand fällt etwas zu hoch aus, es sei denn, man rüstet die Mausfüß-

chen mit den mitgelieferten „Corepad Skatez“ aus.

EVERGLIDE TITAN: DAS GRÖSSTE PAD IM TESTFELD

Die Everglide Titan-Riesenmatte ist eindrucksvolle 444x355 Millimeter groß und qualifiziert sich damit für Spieler mit einer Vorliebe für eine geringe Mausempfindlichkeit. Auch die Höhe der mit Stoff beschichteten Matte ist mit vier Millimeter niedrig. Ins Rutschen kommt sie nicht, da die Rückseite mit einer Schaumgummibeschichtung versehen ist. Die Geräuschentwicklung ist mit 0,8 Sone minimal.

FUNC INDUSTRIES SURFACE 1030 MBA LIMITED EDITION: WECHSEL-PAD IM EDLEN ALU-RAHMEN

Wer mit dem limitierten Schmuckstück Surface 1030 MBA von Func Industries spielt, hat die Wahl zwischen einer rauen Seite mit wenig und einer feinen Oberfläche mit sehr wenig Start- und Rei-

bungswiderstand. Für Mäuse mit einer geringen Mausempfindlichkeit ist die Nutzfläche von 253x214 Millimeter zu klein. Dafür ist die Mausunterlage mit drei Millimeter Höhe sehr ergonomisch. Sechs große Gummipoppen auf der Rückseite geben sehr guten Halt, auch auf Glastischen. Am Aluminiumrahmen kann man einen Mausekabel-Clip befestigen.

MOUSE BUNGEE COMPANY CRYSTAL PRO: MAUSUNTERLAGE MIT INTEGRIERTEM KABELHALTER

Ähnlich wie beim 1030 MBA befindet sich das mit einer rauen und einer feinen Oberflächenstruktur ausgestattete Crystal Pro-Pad aus Glas in einem Plastikrahmen. Am oberen Ende ist ein Mouse Bungee angebracht. Die Gesamthöhe von Rahmen und Glasplatte beträgt sieben Millimeter, daher ist die Ergonomie nur befriedigend. Die Widerstände sind nicht gering genug. Mit Ausnahme der Razer Diamondback be-

wegen sich unsere Testmäuse schwerfällig über die Nutzflächen des *Crystal Pro*.

OPAD GAMER LOWSENSE: STOFF-PAD FÜR LOW-SENSITIVITY-SPIELER

Mit einer Größe von 405x285 Millimeter ist die aus Naturkautschuk gefertigte und mit einer Stoffschicht bezogene „Schwedenmatte“ *LowSense* das richtige Pad für Spieler, die eine niedrige Mausempfindlichkeit bevorzugen. Die Höhe von vier Millimeter sorgt für eine gute Ergonomie, das flexible Teil hält bombenfest auf jeder Oberfläche. Die Widerstände könnten geringer sein – dies erreicht man durch das Frisieren der Maus mit den mitgelieferten „Opad Glidz“.

REVELCELL RC MOUSEPAD: GLAS-PAD MIT ERHÖHTEM REINIGUNGSBEDARF

Die gläserne Unterlage bietet mit ihren Maßen von 320x260 Millimeter ausreichend Platz auch für Spieler mit einer niedrigen Mausempfindlichkeit. Die Ergonomie ist gut, sechs Gummipoppen machen sie rutschfest. Die raue Glasoberfläche verschmutzt aber sehr schnell. Alle Testmäuse arbeiteten präzise und glitten mit geringem, das *Razer-Modell* sogar sehr geringem Kraftaufwand über das Pad.

XTACR HYBRID: BREIT, LEISE, MINIMALE WIDERSTÄNDE – DER TESTSIEG

Dank einer Breite von 406 Millimeter eignet sich auch das *Hybrid-Pad* für Low-Sensitivity-Spieler. Die Oberfläche besteht aus einer Stoff-Plastik-Mischung und klebt auf einer vier Millimeter hohen Schaumstoffschicht. Die fixiert das *Hybrid* optimal auf dem Tisch. Die sehr geringen Start- und Reibungswiderstände nehmen weiter ab, wenn man die Gleitflächen der Testmäuse mit den mitgelieferten teflonbeschichteten „Mad Dotz“ beklebt. Die Geräusentwicklung ist mit 1,1 Sone minimal.

FAZIT

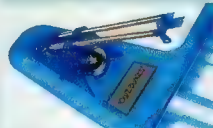
Das *Hybrid* ist eine empfehlenswerte Mausunterlage für jeden Spielertyp. Wer mit einer hohen oder durchschnittlichen Mausempfindlichkeit zockt, erwirbt mit dem beidseitig nutzbaren *Surface 1030 MBA* ein sehr gutes Pad. Sparfüche schlagen bei den Stoffmatten von *Allsop* und *Everglide* zu. Gravierende Mängel weisen auch die restlichen Kandidaten nicht auf. Daher empfehlen wir Ihnen, vor dem Kauf zu testen, ob vor allem die Widerstände der Nutzfläche und die Größe des Pads Ihrem Spielstil angemessen sind.

FRANK STÖWER

WICHTIGE DETAILS

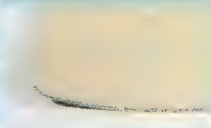
Kandidaten unter der Lupe

MOUSE BUNGEE COMPANY CRYSTAL PRO



Am blauen Plastikrahmen für das Glas-Pad ist zusätzlich ein Mouse Bungee angebracht.

OPAD GAMER LOWSENSE



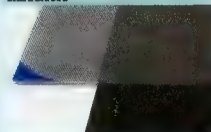
Die Stoffschicht auf der Oberseite ist auf eine Matte aus Naturkautschuk geklebt.

ALLSOP RAINDROP GIGA PAD XL



Die Nutzfläche ist mit einem auffälligen Regentropfen-Motiv bedruckt.

COREPAD MAGNA



Damit sich das Pad nicht verschiebt, liegt es auf einer Anti-Rutsch-Matte.

FUNC INDUSTRIES SURFACE 1030 MBA LTD. ED.



Die beidseitige Nutzfläche ist in einen hochwertigen Alu-Rahmen eingelegt.

REVELCELL RC MOUSEPAD



Sechs Gummipoppen auf der Rückseite machen die Mausunterlage rutschfest.

	Hybrid	Surface 1030 MBA Limited Edition	Raindrop Giga Pad XL	Titan	RC Mousepad	Gamer LowSense	Magna	Crystal Pro
MAUSPADS								
Hersteller/Vertrieb	Xtacr	Func Industries	Allsop	Everglide	Revelcell	Opad (Sweden)	Corepad (NL)	Mouse Bungee Company
Webseite	www.xtacr.com	www.func.de	www.allsop.de	www.everglide.de	www.revelcell.de	www.opad.se	www.corepad.nl	www.mbc.com
Preis	€ 29,-	€ 50,-	€ 20,-	€ 20,-	€ 35,-	€ 25,-	€ 30,-	€ 78,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Befriedigend	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
AUSSTATTUNG	77 %	84 %	84 %	84 %	84 %	84 %	84 %	72 %
Größe der Nutzfläche	406x254 mm	753x214 mm	400x336 mm	444x355 mm	320x260 mm	406x285 mm	316x255 mm	257x192 mm
Anzahl der Nutzflächen	Eine	Zwei	Eine	Eine	Eine	Eine	Eine	Zwei
Material	Stoff-Plastik-Oberfläche auf Schaumgummi	Aluminiumrahmen mit Aluminiumgitter	Stoffoberfläche auf Schaumgummi	Stoffoberfläche auf Schaumgummi	Glas	Stoffoberfläche auf Naturkautschuk	Glas mit Gitternetz-Struktur	Glas mit Teflonkrahmen
Höhe	4 mm	3 mm	4 mm	4 mm	6 mm	4 mm	7 mm	17 mm
Anti-Rutsch-Beschichtung	Kompakte Rückseite	Gummipoppen	Kompakte Rückseite	Kompakte Rückseite	Gummipoppen	Kompakte Rückseite	Kompakte Rückseite	Gummipoppen
EIGENSCHAFTEN	84 %	90 %	84 %	84 %	84 %	84 %	84 %	84 %
Ergonomie (Hohe)	Gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Rutschfestigkeit	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Abnutzung	Gering	Sehr gering	Gering	Gering	Gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering
Reinigung	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken
LEISTUNG	95 %	90 %	85 %	85 %	84 %	80 %	88 %	72 %
Präzision	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut	Befriedigend
Startwiderstand	Sehr gering	Sehr gut	Gut	Gut	Gering	Etwas zu stark	Etwas zu stark	Zu stark
Reibungswiderstand	Sehr gering	Sehr gut	Gut	Gut	Gering	Etwas zu stark	Etwas zu stark	Etwas zu stark
Geräusentwicklung im Betrieb („Low Sensitivity“-Einstellung)	Ca. 1,1 Sone	Ca. 3,0**/2,0*** Sone	Ca. 0,8 Sone	Ca. 0,8 Sone	Ca. 2,2 Sone	Ca. 2,3 Sone	Ca. 2,7 Sone	Ca. 3,3**/2,2*** Sone
	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein
GESAMT	91 %	89 %	85 %	85 %	84 %	82 %	80 %	72 %
<div><div><div>Woodlands</div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div></div>	<div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div></div>	<div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div></div>	<div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div></div>	<div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div></div>	<div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div></div>	<div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div></div>	<div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div></div>	<div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div><div><div>Widerstände</div><div>Preis-Leistungs-Verhältnis</div><div>Preis</div></div></div>

* Bewertung mit der besten Oberfläche
** Bewertung mit der schlechtesten Oberfläche
*** Bewertung mit der durchschnittlichen Oberfläche



»Wiedergeboren:
Mutter Teresa (rechts)«



GRAFIKKARTE: ASUS
EN7800GTX
 Preis: Ca. € 539,-
 Preis/Leistung: Befriedigend
 Webseite: www.asus.com.de

- Laustärkentwicklung
- Spieleleistung
- Ausstattung (Software)
- Preis

AUSSTATTUNG: 94%
 EIGENSCHAFTEN: 98%
 LEISTUNG: 97% **96**

MP3-PLAYER: ARCHOS
Gmini XS 202
 Preis: Ca. € 199,-
 Preis/Leistung: Gut
 Webseite: www.archos.com

- Kompakt und leicht
- Klangqualität
- Funktionsumfang
- Ausstattung

AUSSTATTUNG: 64%
 EIGENSCHAFTEN: 90%
 LEISTUNG: 82% **80**

TASTATUR: FLEXIGLOW
Cyber Snipa
 Preis: Ca. € 39,-
 Preis/Leistung: Befriedigend
 Webseite: www.listan.de

- Keine zusätzlichen Treiber nötig
- Ergonomie
- Druckpunkte/Anschlag
- Tastenabstände

AUSSTATTUNG: 83%
 EIGENSCHAFTEN: 77%
 LEISTUNG: 81% **81**

Neuer Geschwindigkeitsrekord: Mit der EN7800GTX bietet Asus ein Zockerbrett der Superlative an.

Wie auch alle anderen derzeit erhältlichen 7800-GTX-Karten entspricht die EN7800GTX dem Nvidia-Referenzdesign. Die 24 Pixel-Shader-Einheiten verhelfen dem 3D-Beschleuniger zu einem neuen Geschwindigkeitsrekord. Getaktet ist der Grafikprozessor mit 425 Megahertz, während die DDR3 Speicherbausteine (1,667 Nanosekunden, 256 Bit) mit 600 Megahertz DDR in Betrieb sind. Wenn das aber immer noch nicht reicht, der kann die Nvidia-Karte auf maximal 490/695 Megahertz DDR überaktet. Die Ein-Schlitzz-Kühlung ist mit 0,9 Sone im 2D- und 1,2 Sone im 3D-Betrieb erstaunlich leise. Was die Temperatur betrifft, liegt die 3D-Karte mit gemessenen 81 Grad Celsius (GPU) gerade noch im grünen Bereich. Zur Software-Ausstattung gehören Asus DVD XP Power Director 3, Smart Doctor und die Spiele Snowblind, Xpand Rally und Joint Operations. Zwei DVI-VGA- und ein Video-Adapter sind ebenfalls im Lieferumfang enthalten. Aufgrund dieser üppigen Software-Ausstattung hat die Asus EN7800GTX unter den 7800-GTX-Grafikkarten die Nase vorn. Innovationen beim Platindesign sucht man allerdings vergeblich. Letztendlich ist mal wieder der Kostostand entscheidend, zu welcher der 7800-GTX-Karten man greifen kann.

DANIEL WAADET

Der GMINI XS 202 verzichtet auf jegliche Spielereien und bietet puristischen MP3-Genuss.

Die Ausstattung des Gmini XS 202 ist dünn. Im Karton finden Sie lediglich das Gerät, Kopfhörer (mit Lautstärkeregelung), ein USB-Kabel sowie ein Ladegerät. Extras wie beispielsweise eine Tasche fehlen ebenso wie eine Software- und Treiber-CD. Stattdessen empfiehlt der französische Hersteller Archos, den Windows Media Player als passende Software-Applikation einzusetzen. Der Anschluss des Gmini XS 202 erfolgt per USB 2.0. Ihr Computer erkennt das Teil dann als externe Festplatte an. Mittels Drag & Drop füttern Sie den 20-Gigabyte-Player mit Musik. Bedienelemente des kleinen und leichten Gerätes (76x59x19 Millimeter, 120 Gramm) sind ein Joystick und zwei Tasten. Mit diesen navigieren Sie durch die simpel strukturierten und übersichtlichen Menüs. Die einzigen Funktionen des Gerätes sind Musik abspielen und gegebenenfalls Daten speichern. Es besitzt auch keine weiteren Schnittstellen wie etwa Line-In. Der Klang des Players in Verbindung mit den dazugehörigen Kopfhörern ist gut bis sehr gut. Der Akku hält immerhin bis zu 17 Stunden. Wer einen MP3-Player also ausschließlich zum Musikhören benutzen will, ist mit dem Winzling ausreichend bedient. Und 199 Euro sind ein angemessener Preis.

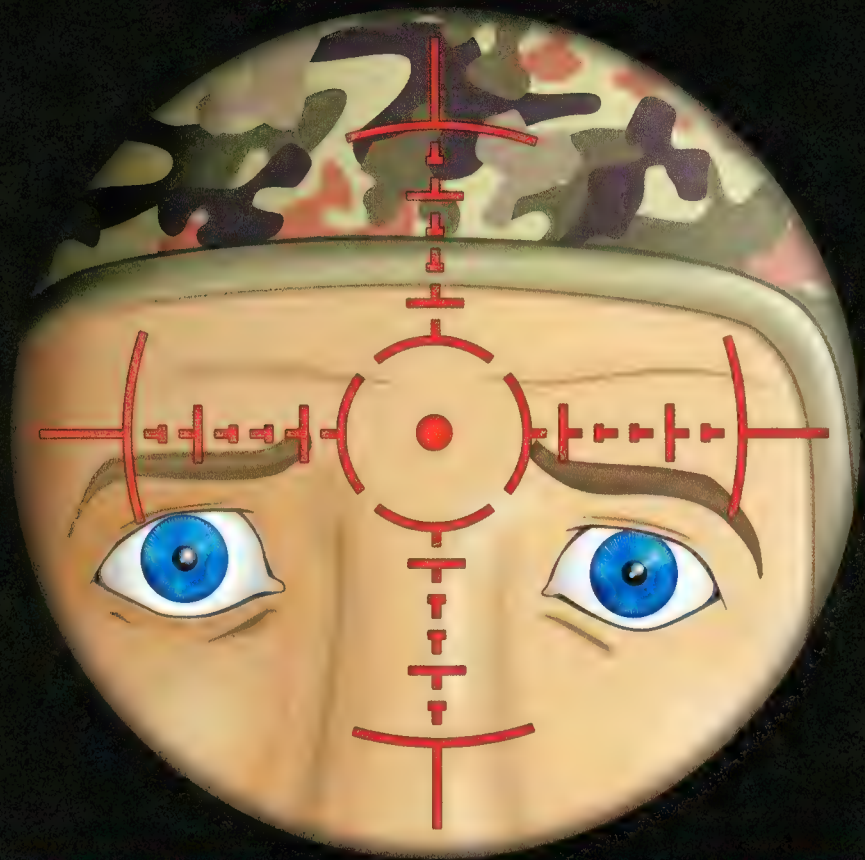
KAY BEINROTH

Mit der CYBER SNIPA-Tastatur mutiert bei Shootern sogar ein blindes Huhn zu Wilhelm Tell.

Das Cyber Snipa besitzt 36 Tasten. Die von der Mehrzahl der Shooter-Spieler zur Steuerung verwendeten Tasten Q, W, E, A, S, D befinden sich in der Mitte und sind blau hervorgehoben. Weitere wichtige Tasten wie „R“ (zum Nachladen), die Leertaste (Sprung) oder „C“ (Drücken) sind darum herum angeordnet. Die blaue Unterbodenbeleuchtung ist abschaltbar, die Leuchtdiode auf der Oberseite blendet leicht. Für die sehr gute Ergonomie des absolut rutschfesten Pads sorgt die großzügig dimensionierte Handballenablage. Die Länge des USB-Anschlusskabels beträgt 1,80 Meter. Ihr Computer erkennt das Cyber Snipa ohne Treiber als zusätzliche Tastatur, wobei alle Funktionen der Haupttastatur erhalten bleiben. Der Anschlag ist mittelhart und direkt, die Druckpunkte sind sehr gut. Im Shooter-Praxistest mit Half-Life 2, Unreal Tournament 2004, Area 51 und Counter-Strike Source zeigte sich, dass die Tasten näher zusammenliegen sollten. So ist die Entfernung zwischen den Umschalt-, „R“- oder „C“-Tasten und dem Steuerungsblock etwas zu groß. Außerdem sind die Umschalt- und die Leertaste zu klein. Dennoch ist das Cyber Snipa eine gute Alternative zur Shooter-Steuerung per Standardtastatur, die der Hersteller allerdings noch optimieren kann.

FRANK STÖWER

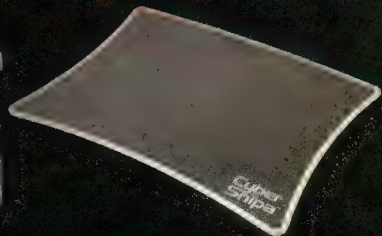
**GUTEN GEGNERN GIBT MAN EIN
SCHÜSSCHEN...**



**...ODER FÜNF, ODER ZEHN! MIT DEM PRÄZISIONS-GAME EQUIPMENT VON CYPER SHIPA
BIST DU BEI DEINEM LIEBLINGSSHOOTER DIE ENTSCHEIDENDE SEKUNDE SCHNELLER
UND KANNST AB JETZT DEN DICKSTEN SCORE AUF DEINEM KONTO VERBUCHEN.
FRAG NACH DEM KEYPAD UND DEM MOUSEPAD DEN WAFFEN-DEALER IN DEINER NÄHE**



**Cyber
Snipa™**



ON TARGET GAMING www.cybersnipa.com



Abstürze, Grafikfehler, Totalausfall – Hitze bereitet Ihrem PC eine Menge Probleme. Wir verraten, wie Sie für die richtige **KÜHLUNG** nicht mehr als fünf Euro ausgeben.

>>Praktisch: Tragbarer Geldautomat.<<

Mach ihn kalt!

AUF DVD

RIVATUNER
AMD-CPU-TREIBER

ÜBERSICHT Die besten Temperatur-Programme

Programm	Webseite	Bemerkungen	Wertung
Corecenter	msi-computer.de/download/programme/cc_2004.exe	Nur für MSI-Boards	★
CPU Cool	mitglied.lycos.de/podien/CPUCOOL.HTM	Gute Überwachung	★
Easytune	Bei Gigabyte-Boards mitgeliefert	Nur für Gigabyte-Boards	★
Everest	www.lavalys.com/products.php?lang=en	Der Aida-Nachfolger	★★★
Mainboard Monitor	http://mbm.livewiredev.com	Keine Aktualisierungen	★★
PC Probe	majorgeeks.com/ASUS_PC_Probe_d3301.html	Nur für Asus-Boards	★
Speedfan	www.almico.com/speedfan.php	Gute Diagnose	★★★
CPU idle	www.cpubidle.de	30-tage-Shareware	★

Sonstige Prog.	Webseite	Bemerkungen	Wertung
HDD Temperatur. Pro	http://www.hddtemp.com/home/download.html	Festplatten-Temperatur	★

ÜBERSICHT Temperatur-Richtwerte

Komponente	Optimal	Noch gut	Zu heiß
Prozessor*	< 60 °C	60-70 °C	> 70 °C
Mainboard	< 40 °C	40-50 °C	> 50 °C
Grafikkarte (Kern)	< 50 °C	50-65 °C	> 65 °C
Gehäuse	< 40 °C	40-45 °C	> 45 °C
Gehäuse (Prescott)	< 36 °C	36-38 °C	> 38 °C
Festplatte	< 45 °C	45-55 °C	> 55 °C

* Die empfohlene Prozessortemperatur bezieht sich auf normale Mainboards, die den gemessenen Wert nicht künstlich erhöhen (Ausnahme: Athlon 64 in 90-Nanometer-Fertigung – max.: 63 °C).

Aktuelle Top-CPU's und Hochleistungs-Grafikkarten sind nicht nur extrem schnell, sondern meist auch unerfreulich heiß. Die Folge: Ausnahmefehler, Systemabstürze und frustrierte Spieler. Damit Ihr PC nicht nur schnell, sondern auch stabil arbeitet, verraten wir, wie Sie schon für weniger als fünf Euro hitzige Spiele-PC's abkühlen. Alle Tipps haben wir nacheinander an zwei Beispiel-Systemen getestet und die Ergebnisse in den Benchmarks auf der nächsten Seite veranschaulicht.

EINE GANZ HEISSE KISTE

Wann ist der PC zu heiß, wann lohnen sich zusätzliche Kühl-Maßnahmen überhaupt? Um diese Frage zu beantworten, sollten Sie zunächst die Temperaturwerte Ihres PCs ermitteln. Am einfachsten geht das mit speziellen Programmen. Diese lesen normalerweise zwei Werte aus: die

Temperatur des Prozessors und die Hitzeentwicklung auf dem Mainboard, meistens in der Nähe der Southbridge gemessen. Welches Programm sich für Ihr Mainboard eignet und wo Sie die Diagnose-Software finden, erfahren Sie in der Tabelle auf dieser Seite.

VERTRAUEN IST GUT, KONTROLLE BESSER

Eines der umfangreichsten Überwachungsprogramme ist der **Mainboard-Monitor**. Dieser wird allerdings nicht mehr aktualisiert. Außerdem ist die Bedienung recht unverständlich. **Speedfan** ist etwas übersichtlicher und ebenso zuverlässiger. Außerdem können Sie mit dem Programm die Geschwindigkeit der Lüfter per Software regeln, sofern das Mainboard diese Funktion unterstützt. Allen Messmethoden ist gemein, dass die Werte je nach Mainboard unterschiedlich ausfallen können. Differenzen von bis zu zehn Grad Celsius sind

bei zwei gleichen Mainboards und identischer Konfiguration keine Seltenheit. Grobe Richtwerte hier deshalb in der Tabelle auf der linken Seite für Sie zusammengestellt.

MESS-DIENER

Aktuelle Grafikkarten verfügen über einen Sensor, der die Temperatur im Grafikchip misst. Dazu gehören die meisten Karten der GeForce-6800- und Radeon-X800-Reihe. Die Anzeige der Temperatur ist für gewöhnlich im Grafikkartentreiber möglich. Geeignet ist auch der *Rivatuner* (auf unserer Heft-DVD), der sogar den Temperaturverlauf anzeigt.

RICHTIG REINSTECKEN

Soundkarten wie die Soundblaster Audigy 2 erzeugen genauso Wärme wie eine Grafikkarte. Stecken 3D-Beschleuniger und Soundkarte zu nah beieinander, kann dies zum Hitzestau führen. In unseren Tests arbeitete der Grafikprozessor ein bis zwei Grad Celsius kühler, wenn die Soundplatte weit entfernt untergebracht war. Beim Test-PC mit PCI-Express-Schlitz brachte der Umbau keinen Vorteil, da die PCI-Steckplätze ausreichend Abstand zur Grafikkarte haben. Nur bei SLI-Systemen kann es beim Einsatz von zwei 3D-Platinen zum Hitzestau kommen.

AKTIV SPAREN

Pentium-4-CPU's der 600er-Reihe und Athlon-64-Prozessoren unterstützen eine Stromspartechnologie, die den Takt der CPU im Leerlauf verringert. Dadurch sinken Stromaufnahme und abgegebene Wärme. Zunächst schalten Sie die Technik im BIOS ein. Sie finden diese Einstellungs-weise Cool'n'quiet. Unter Windows XP installieren Sie

für AMD-Prozessoren zusätzlich einen CPU-Treiber (auf der Heft-DVD). Außerdem schalten Sie in der „Systemsteuerung“ – „Energieoptionen“ das Energieschema auf „Tragbar/Laptop“. Auf die Temperatur bei Spielen wirken sich Cool'n'quiet oder EIST kaum aus. Doch beim Arbeiten oder Surfen unter Windows kühlen die Prozessoren deutlich ab.

KABEL JAUI

Je nachdem wie sauber Kabel im Rechner verlegt sind, wirkt sich das Kabelgewirr auf die Temperatur aus. Ein IDE-Laufwerkskabel, das zu nah am CPU-Kühler liegt, kann einen Hitzestau verursachen und so den Prozessor um bis zu zwei Grad Celsius zusätzlich aufheizen. Dennoch gilt für die meisten PCs: Die Luft findet ihren Weg meist auch so durch den Rechner, das „Kabeltuning“ bleibt also oft nutzlos. Einzige Ausnahme: Ein Kabel verfängt sich im Lüfter und bremst diesen oder bringt ihn gar zum Stillstand. Gerade ältere Intel-Boxed-Kühler sind diesbezüglich ein Problem, denn diese hatten zeitweilig kein Schutzgitter. Kabel können dadurch leicht mit den Lüfterblättern in Berührung kommen.

MAL DAMPF ABLASSEN

Ist der PC zu heiß, hilft es für gewöhnlich, die Gehäusewand zu entfernen. Dadurch kann die warme Luft schneller entweichen. In unseren Laborversuchen sanken die Temperaturen des Prozessors und der Grafikkarte um drei beziehungsweise zehn Grad Celsius. Damit wurde zumindest verhindert, dass die Grafikkarte überhitzt.

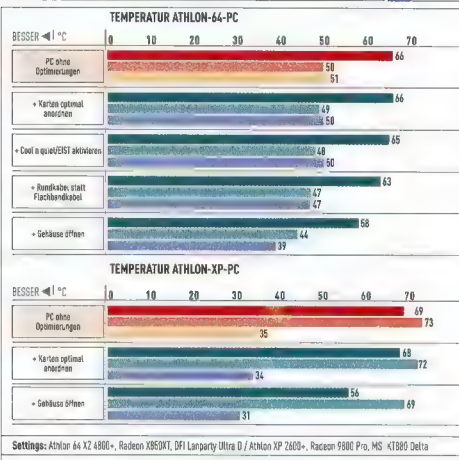
PUSTEN IST IMMER GUT

Ob Nikotin oder Staub: Die Lüfter eines Rechners saugen

Kühlmaßnahmen für fünf Euro

- Die einzelnen Schritte führen wir jeweils zusätzlich zu den vorherigen durch
- Für weniger als fünf Euro senken wir die CPU-Temperatur um bis zu 13 Grad.
- Eine bessere Verkabelung hat nur geringen Einfluss auf die Kühlung.

Grafikkarte
CPU
Gehäuse



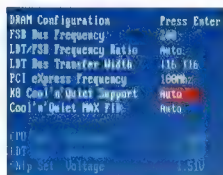
den Dreck regelrecht an. Der Schmutz setzt sich dabei meistens an Kühlern und Lüftern ab, sodass sich die Kühlleistung reduziert. Schon eine gründliche Reinigung des PCs senkt die Gehäusetemperatur um bis zu zehn Grad Celsius. Zunächst saugen Sie die Flusen im Rechner mit einem Staubsauger heraus, dazu nutzen Sie am besten einen spitz zulaufenden Plastikaufsatz. Arbeiten Sie von oben nach unten und achten Sie darauf, dass Sie keine Bauteile berühren. Bei kleineren Gehäusen sollten Sie das Netzteil lieber ausbauen, damit Sie besser an die Lüftungsschlitze herankommen. Für die Feinreinigung empfehlen wir Ihnen Druckluft aus der Dose (beispielsweise von www.conrad.de). Damit

blasen Sie dann ganz vorsichtig in die Schlitze des Prozessorkühlers und in die Lüfter. Dabei ist die Entfernung zu den Komponenten spielentscheidend, denn die komprimierte Luft zieht Wärme aus der Umgebung ab und auf den abgekühlten Flächen kann sich Kondenswasser bilden. Daher sollten Sie beim Reinigen von Platinen äußerste Vorsicht walten lassen. Zudem können sich Lüfter verziehen und nach der Behandlung knattern. Optimal sind ungefähr zehn Zentimeter Abstand. Halten Sie die Dose dabei stets senkrecht. Den übrigen Dreck entfernen Sie mit einem Lappen und etwas Reinigungsmittel. Vor dem Anschalten lassen Sie den PC gründlich trocknen.

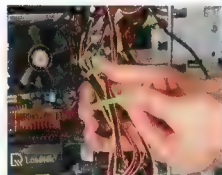
MARCO ALBERT / CHRISTIAN GÖGELEIN



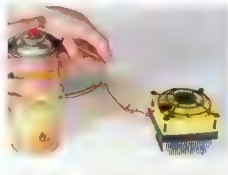
Damit es nicht zum Wärmestau zwischen Grafik- und Soundkarte kommt, bauen Sie die beiden Komponenten möglichst weit voneinander entfernt ein.



Den Athlon-64-Stromspar-Modus Cool'n'quiet aktivieren Sie zunächst im BIOS. Den Eintrag finden Sie meist unter „Advanced Chipset Features“.



Binden Sie die Stromkabel des Netzteils mit einem Kabelbinder zusammen, damit diese den Luftstrom im Gehäuse nicht beeinträchtigen.



Achten Sie bei der Reinigung mit Druckluft auf den optimalen Abstand von etwa zehn Zentimetern. Der CPU-Lüfter arbeitet anschließend effektiver.

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

LABORBERICHT

Neue Produkte im Kurzttest

Epox 5NVA+ SLI

Das 5NVA+ SLI ist das erste Intel-SLI-Mainboard für Socket 775 von Epox. Die Spieleleistung entspricht der anderer Nforce4-SLI-IE-Mainboards. Die USB-2.0-Leistung liegt bei 37,5 Megabyte/Sekunde. Mit 83 (senden) und 113 Megabyte/Sekunde (empfangen) ist die LAN-Leistung ebenfalls sehr gut. Der SATA-Controller arbeitet mit 128,5 Megabyte/Sekunde. Unter Last erreicht die Temperatur der Northbridge aber 51,1 Grad Celsius, die Lautstärke des Chipsatzkühlers beträgt 2,1 Sone. Der Abstand der beiden PCI-E-x16-Steckplätze beträgt nur drei Zentimeter. (SR)



Hersteller: Epox
Preis: € 190,-
Webseite: www.epox.de
Preis/Leistung: gut

- Spieleleistung
- Gute Ausstattung
- Lauter Lüfter
- Hohe Chipsatztemperatur

GESAMT: 87%

Vapochill Micro Ultra Low Noise

Der Vapochill Micro nutzt die patentierte Phasenkühlung, das heißt, der Verdampfer sitzt direkt auf dem Prozessor. 430 Gramm wiegt der Aluminium-Kühler, der für Socket 478, 754, 775, 939 und 940 geeignet ist. Die Lautstärke im Zweit-Volt-Betrieb liegt bei akzeptablen 2,2 Sone. (SR)



Hersteller: Asetek
Preis: € 49,-
Webseite: www.watercooling.de
Preis/Leistung: gut

- Kühlleistung
- Montage
- Gewicht
- Preis

GESAMT: 87%

D-Link DGL-4300 Gaming Router

Die Übertragungsrate des DGL-4300 Gaming Routers ist mit 2,4 Megabyte/Sekunde überdurchschnittlich. Er verfügt über Sicherheits-Ausstattungen wie WEP (128 Bit), WPA, MAC- und IP-Filter sowie eine Hardware-Firewall. Die Option Gamevue erleichtert das IP- und Port-Routing beim Spielen. (SR)



Hersteller: D-Link
Preis: € 160,-
Webseite: www.d-link.de
Preis/Leistung: gut

- Hohe Funk-Reichweite
- Gute Datenrate
- Viele Sicherheits-Ausstattungen
- Sehr hoher Preis

GESAMT: 85%

GRAFIKKARTEN

DIE AGP-GRAPHIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Sparkle SP-AG406PT	€ 249,-	Geforce 6800 GT	256 DDR [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	83%
MSI NX6800-TD128	€ 183,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	
Leadtek Winfast A400 TDH	€ 159,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	
Gigabyte GV-N68128DH	€ 149,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	
Gigabyte GV-N641128VP	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	

DIE AGP-GRAPHIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
HIS Radeon X800 XT IceQ II	€ 509,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	87%
Leadtek Winfast A400 Ultra TDH	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	87%
Innovision Geforce 6800 Ultra	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	86%
MSI NX6800U-T2D256	€ 359,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	86%
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 439,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/587 MHz DDR	85%

PCI-EXPRESS-KARTEN BIS 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Alabaster PC6800	€ 249,-	Geforce 6800	256 DDR [2,8 ns]	350 MHz/350 MHz DDR	
MSI NX6800-TD256E	€ 183,-	Geforce 6800	256 DDR [2,8 ns]	325 MHz/300 MHz DDR	87%
Connect 3D Radeon X800	€ 289,-	Radeon X800	256 DDR [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	
Gigabyte GV-RX801280 Silentpipe	€ 199,-	Radeon X800	128 DDR [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	
Sapphire Radeon X800	€ 219,-	Radeon X800	256 DDR [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	

PCI-EXPRESS-KARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Leadtek Winfast PX 7800 GTX TDH	€ 549,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	97%
Gigabyte GV-NX78X256V-B	€ 539,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	95%
Leadtek Winfast PX6800 Ultra TDH	€ 559,-	Geforce 6800 Ultra	512 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	89%
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 519,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	533 MHz/573 MHz DDR	87%
Asus Extreme N6800 Ultra	€ 479,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	87%

LAUTSPRECHERSYSTEME

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Verkabelung	Wertung
Logitech Z-2300	€ 124,-	2+1	200 Watt	Einfach	87%
Creative T2900	€ 42,-	2+1	29 Watt	Einfach	
Terratec Home Arena TXR 335	€ 44,-	2+1	35 Watt	Einfach	
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 64,-	2+1	60 Watt	Einfach	

MEHRKANALSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Dekoder	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 299,-	5+1	505 Watt	Integriert	94%
Creative Gigaworks S750	€ 429,-	7+1	700 Watt	-	89%
Teufel Concept G THX 7.1	€ 399,-	7+1	680 Watt	-	87%
Logitech Z-5300	€ 139,-	5+1	280 Watt	-	85%

TASTATUREN

Modell	Preis	Sonderfunkt.	Anschluss	Anschlag	Wertung
Microsoft Digital Media Pro Keyb.	€ 24,-	21 + Zoomregler	PS/2, USB	Hart	93%
Logitech Media Keyboard	€ 19,-	17	PS/2	Mittel	91%
Typhoon Navigator Office XP	€ 12,-	31 + Scrollrad	PS/2	Mittel	90%
Raptor Gaming K1	€ 99,-	Keine	PS/2, USB	Mittel	87%
Saitek Gaming Keyboard	€ 48,-	3 + Command Pad	PS/2, USB	Mittel	85%

Angaben: Einzelpreis. Preis für mehrere bis ab

ENDKRASSE PCs

MAINBOARDS



MAINBOARDS SOCKET A (ATHLON XP)

Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Asus A7N8X-E Deluxe	€ 70,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	83%
MSI K7N2 Delta 2 Platinum	€ 60,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/xSATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	81%
Abit AN7	€ 70,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	

MAINBOARDS SOCKET 754 (ATHLON 64, SEMPRON)

Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
MSI K8N Neo3-F	€ 80,-	Nforce4	AGP 8X/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-400 MHz	87%
Abit V8 Pro	€ 75,-	K8T800	AGP 8X/5/xSATA150	1.000 MBit/s	200-410 MHz	86%
MSI K8N Neo Platinum	€ 90,-	Nforce3 250 Gh	AGP 8X/5/xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	83%
Epos 8KDA3J	€ 80,-	Nforce3 250 Gh	AGP 8X/6/xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	

MAINBOARDS SOCKET 939 (ATHLON 64)

Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Gigabyte K8NP-9	€ 155,-	Nforce4 Ultra	PCI-E 16/5/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	94%
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 145,-	Nforce4 SLI	2x PCI-E 16/3/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	93%
Asus A8N-SLI	€ 130,-	Nforce4 SLI	2x PCI-E 16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	92%
MSI K8N Diamond-546	€ 240,-	Nforce4 SLI	2x PCI-E 16/3/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	91%
Epos 7NPA+ Ultra	€ 120,-	Nforce4 Ultra	PCI-E 16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	91%
Gigabyte K8NF-9	€ 95,-	Nforce4	PCI-E 16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	90%

MAINBOARDS SOCKET 478 (PENTIUM 4)

Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Abit IC7-Max3	€ 120,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	87%
Asus P4C800-E Deluxe	€ 140,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	85%
Abit IC7	€ 110,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	-	100-412 MHz	85%
MSI 865PE Neo2-PFS PE	€ 80,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	81%

MAINBOARDS SOCKET 775 (PENTIUM 4)

Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/x1/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Abit Fatal1ty AA8E	€ 190,-	Intel i955X	PCI-E 16/2/2/4xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-400 MHz	89%
Asus P5W2D Premium	€ 215,-	Intel i955X	2x PCI-E 16/2/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	100-450 MHz	89%
Asus P5L02 Deluxe Wifi-TV	€ 240,-	Intel i945P	2x PCI-E 16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-450 MHz	85%
MSI 865PE Neo3-F	€ 85,-	Intel i865PE	1/0/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	83%
Gigabyte 8I955X Royale	€ 210,-	Intel i955X	PCI-E 16/3/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	100-600 MHz	83%

SOUNDKARTEN



Modell	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
Creative SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	€ 239,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	93%
Creative SB Audigy Player	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	89%
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 149,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	86%
Hercules Fortissimo IV	€ 49,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	83%
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	79%

MONITORE



MONITORE CRT 19 Zoll

Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
LG 901B	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut	
Yakumo 996N	€ 129,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	
Samsung Syncmaster 957P	€ 199,-	D-Sub, BNC	30-98 kHz	Befriedigend bis gut	

MONITORE TFT 17 Zoll

Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
Sony SDM-HS75P	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	81%
Shuttle XP17 TempAR	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	81%
Iiyama ProLite E435S	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	

MONITORE TFT 19 Zoll

Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
Viewsonic VX924	€ 429,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	82%
Eizo L778	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	82%
Sony SDM-HS94P	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	80%

MÄUSE



Modell	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Wertung
Logitech MX518	€ 39,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800/600/400 dpi	95%
Logitech MX1000 Laser	€ 52,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	95%
Razer Diamondback	€ 42,-	7 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1.600 dpi	93%
Raptor-Gaming M2	€ 41,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400 - 2.400 dpi	93%

DER EINSTEIGER-PC



€ 759,-*

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	€ 112,-
Kühler	Arctic Cooling Freezer 64	€ 12,-
Hauptplatine	Eltgroup Nforce4-A939 (Nf4, S. 939)	€ 64,-
Arbeitsspeicher	Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2.5	€ 39,-
Grafikkarte	PNY Verto GeForce 6600 GT (GeForce 6600 GT)	€ 156,-
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 25,-
Festplatte	Excelstor ES-J80S (80 GByte)	€ 46,-
Netzteil	Gehäuszubehör (420 Watt)	€ 0,-
Gehäuse	Frazer-Silicon Silverline 602	€ 40,-

DER AUFSTEIGER-PC



€ 1.039,-*

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 3200+ (Venice)	€ 150,-
Kühler	Thermalake Silent Boost K8	€ 16,-
Hauptplatine	Gigabyte K8NF-9 (Nforce4, Socket 939)	€ 78,-
Arbeitsspeicher	Kingston 2x 512 MByte, DDR400, CL3	€ 77,-
Grafikkarte	GeCube GC-X800-C3 (Radeon X800)	€ 179,-
Soundkarte	Creative SB Audigy LS 5.1	€ 59,-
Festplatte	Hitachi Deskstar 77K250 (160 GByte)	€ 79,-
Netzteil	Ac Bel API4PC01 (400 Watt)	€ 55,-
Gehäuse	Casestek CS-1020	€ 73,-

DER HIGH-END-PC



€ 3.331,-*

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 FX-57 (San Diego)	€ 1.049,-
Kühler	Thermalright XP-120 (Noisemagic-Ed.)	€ 84,-
Hauptplatine	Asus A8N-SLI Pr. (Nforce4 SLI, S.939)	€ 163,-
Arbeitsspeicher	Corsair C2 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 108,-
Grafikkarte	2x MSI NX7800GTX (7800 GTX)	€ 1.042,-
Soundkarte	Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 162,-
Festplatte	Western Digital WD740GB (74 GByte)	€ 140,-
Netzteil	Be Quiet! BOT P5-520W-S1.3 (500 Watt)	€ 109,-
Gehäuse	Thermalake Armor	€ 129,-

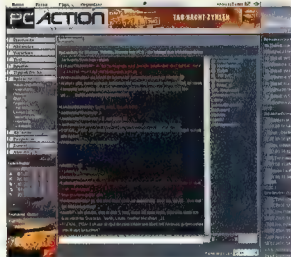
* Die drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

www.pcaction.de

Wie, Sie kennen unsere geniale Homepage noch nicht? Dann wird's aber Zeit!
Was genau Sie auf **WWW.PCACTION.DE** erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

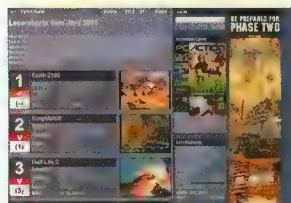


Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Lüchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, 31. August, ab 17 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatraum finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum“. Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!



Um an einen Lesercharts teilzunehmen, brauchen Sie nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail zu schreiben! Sie können Ihre Lieblingsspiele auch unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und die Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Unter allen Teilnehmern verlosen wir ein aktuelles Computerspiel. Der virtuelle Stimmzettel liegt unter der Rubrik „Spielerforum“ bei den „Lesercharts“.

Bilder bewerten

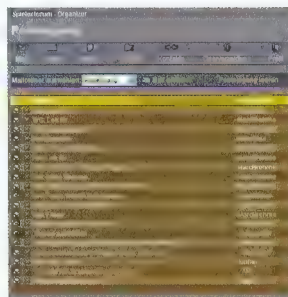
Sie rühmen sich, ein geschultes Auge zu haben? Dann am besten sofort www.pcaction.de anklicken! Da können Sie nämlich die fantastischen Screenshots unserer gigantischen Datenbank bewerten! Falls Sie beispielsweise finden, dass die Roboter und Gleiter in unserem Test zu *Earth 2160* super futuristisch und spitzenmäßig aussehen, rufen Sie einfach das entsprechende Bild auf und verpassen ihm eine Schulnote. In die Gesamtbewertung fließen selbstverständlich die Meinungen aller unserer hochgeschätzten Leser ein. So wissen Sie immer, wie die Optik eines Spiels bei der Community ankommt. Klasse, oder?



Top News

Was gibt es Neues aus der Welt der Spiele? Unsere Top News verraten es Ihnen! Hier erhalten Sie ständig die aktuellsten und brandheißesten Meldungen rund um Ihr geliebtes Hobby. Damit Sie auf den ersten Blick wissen, was im Moment Gesprächsstoff Nummer eins ist, sind die wichtigsten Nachrichten in leuchtendem Gelb hervorgehoben. Vollbedienung! Natürlich informieren wir Sie auch über die Neuigkeiten rund um den Online-Bereich.

Organizer



Eine der coolsten Funktionen unserer Webseite ist der Organizer. Hier verwalten Sie nicht nur wie in Outlook Ihre Termine, sondern schicken auch auf bequeme Art und Weise E-Mails an Ihre Freunde aus der PC ACTION-Community. Natürlich erreichen Sie mit Ihren virtuellen Briefen auch alle Mitglieder anderer COMPUTEC-Foren. Um die Organizer-Funktion zu nutzen, benötigen Sie lediglich einen registrierten Nick. Die Mitgliedschaft kostet Sie selbstverständlich keinen müden Cent, bringt aber jede Menge Vorteile. Beispielsweise dürfen Sie am Chat teilnehmen oder mit der Redaktion und Gleichgesinnten im Diskussionsforum über Gott und die Welt oder Ihr Lieblingsthema quatschen. Worauf warten Sie noch? Anmelden!



PIMP DEIN HANDY

32039

Heisse Stripmovies als Ringtones WOW!

Mega-Hammer

Hot Handy-Movies

NEU! NEU! NEU!

VIDEO - RINGTONES

Für Handys mit Betriebssystem "Symbian OS v7.0." od. höher
siehe Deine Bedienungsanleitung

32040 32041 32042

GAME-POWER - IMMER UND ÜBERALL!

38028 38005 38098 38000

sende 1 SMS mit "GAME" an die 86677
...zu normalen SMS-KOSTEN!!
Du erhältst Deinen WAP-Link und kannst Dir Dein Spiel bequem aussuchen!

POWER-RINGTONES Poly und Mono!

UNSERE NEUEN KNAUER

82928 HITCHCOCK'S PSYCHO	82927 POPEYE	82926 INDIANA JONES	82925 MELROSE PLACE	82924 QUE SERA	82923 STAR TREK: DEEP SPACE 9	82922 STAR TREK: FIRST CONTACT	82921 STAR TREK: MAIN TITLE	82920 STAR TREK: N. GENERATION	82919 SAR TREK VOYAGER	82918 TAKE A LOOK AROUND	82917 PINK PANTHER	82916 YOU'LL NEVER WALK ALONE	82915 ZEIT FÜR OPTIMISTEN
82914	82913	82912	82911	82910	82909	82908	82907	82906	82905	82904	82903	82902	82901

TOP-HITS
82316 AXEL F
82913 MY NUMBER ONE
82912 CONVOY
82911 ROCKINGBIRD
82910 BLAU UND WEISS

KULT-KRACHER
82450 HIGHWAY TO HELL
82458 LAMBADA
81168 JAMES BOND
81173 HEIDI
82531 FOOTBALL'S COMING...
81173 HEIDI
81155 WE ARE THE CHAMP.
81862 FLIPPER
82040 USA RHYME
82881 DO SOMETHIN'
82880 DROP IT
82879 GLAUB AN MICH
82516 BUGS BUNNY

MONOPHON: FÜR ALLE GIGABYTE NOKIA, SIEMENS POLY FÜR ALLE POLY-RINGTONES FÄHIGEN HANDYS

KULTIGE WALLPAPER

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY BITTE IN HANDY WAP-PUSH AKTIVIEREN

42911 42775 42149 42890 42780 42769 42838 42919
42915 42803 42409 42391 42727 42762 42819 42751
42718 42685 42425 42154 42783 42124 42802 42099
42946 42945 42944 42943 42942 42941 42940 42947
42752 42239 42833 42930 42749 42422 42746 42912

PERSONAL PICS SETZT FÜR 1.99 Euro

SMS mit: PAB + Bestellnummer und einem Namen an 84242* z.B.: PAB 44418 Heike
Pics an deine Freunde schicken? Hinter die Bestellung die Zielrufnummer eingeben!

44045 44043 44953 44046 44041 44039 44037 44040 44954 44001 44825 44489 44826 44823 44811 44773 44920 44564 44829 44497 44839

SO GEHT'S PER SMS:

Sende **PAB** und Bestell-Nr. an die **86688***
z.B. PAB 42718 für PIX "KIFFER"

ONLINE: WWW.GIGAHANDY.DE

Oder ab jetzt **SOFORT** jeden Tag
Sende **START PAB** + Best.Nr. an die **87555****
und bestätige anschl. mit: JA
z.B.: Start PAB 42931 Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

Sende **PAB** + Best.-Nr. an **0900 560330*** z.B. PAB 42819

Sende **PAB** + Best.-Nr. an **914*** z.B. PAB 42819

Oder telefonisch: **821384** (0190) 090092324 (SFR 423min) für WAP Download
telefonisch: **821384** (0190) 090054524 (SFR 33min) sende "LINK" an: 86677

12 (18) ct V02 Abo (T-Mob. zzgl. 20ct) ** Sende STOP PAB + uspr. Abnahme zum Beenden, max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag bei 99ct-Abo max. 6 SMS/Monat). Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Löscht-Logo oder ZSMS sonst (5,98) *** max. 1,86/min (Versand gem. uns. AGB)

HOL DIR DEN GENIALEN DISPLAY CLEANER !!!

vorher nachher

Endlich freie Sicht auf dein Display !!!
Bestellnummer **41016**

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden.

COMPUTEC MEDIA AG • DATENTRÄGER PC ACTION • DR.-HACK-STRASSE 77 • 90762 FÜRTH

GARANTIECOUPON PC ACTION 10/2005

FEHLERBESCHREIBUNG:

☐ DVD ☐ DVD „Ab-18-Edition“

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

INSERENTENVERZEICHNIS:

Alternate	148/149
AOE Computersysteme	40/41
Brunen IT	157
CDV	58/59
CompuTec Media AG	47, 129, 130, 147
Dell GmbH	14/15
Electronic Arts Deutschland GmbH	34-36, 38
Frogster	27
G&W Verlag	45
Jollenbeck	37
Listan GmbH & Co.	161
Pro Sieben	57
Rondomedia GmbH	85
SMS Online	167
Take 2 Interactive	13
Ubisoft GmbH	39
Viewsonic Europe	117
Vivendi Universal Games	20/21

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

ACCLAIM	www.acclaim.de	01 90-82 46 63 01 80-52 22 52 46 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Uhr Mo-So 8:00-24:00 Uhr
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55 01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen) Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83 01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-So 14:00-17:00 Mo-So 14:00-17:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88 01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich 24 Std. täglich
BIGBEN INTERACTIVE	www.bigben-interactive.de	01 90-88 24 16 (techn. Fragen) 01 90-88 24 15 (Spleetips)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-So 8:00-24:00
BLUE BYTE SOFTWARE	www.bluebyte.net	01 90-88 24 12; 01 80-55 54 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Do 15:00-19:00; Fr 15:30-19:00
CDV	www.cdv.de	01 80-52 66 299; 01 80-52 99 266 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-17:00
CODEMASTERS	www.codemasters.de	01 90-82 46 44; 01 90-87 32 68 61 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-22:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 86 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82 01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00 Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06 01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	24 Std. täglich Mo-Sa 11:00-20:00
EMPIRE INTERACTIVE	www.empireinteractive.de	01 90-75 47 74 76; 01 90-75 47 74 75 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-20:00
FLASHPOINT	www.flashpoint.de	01 90-84 60 27; 01 90-84 60 26 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
JOWOOD	www.jowood.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KOCH MEDIA	www.kochmedia.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spleetips) 01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 80-56 72 255	Mo-Fr 8:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
POINTSOFT	www.pointsoft.net	01 90-82 46 68; 01 80-55 54 935	Mo-So 8:00-24:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36 01 80-52 21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	01 80-50 55 11 01 90-50 55 11 (Spleetips)	Mo-Fr 16:00-20:00 Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10 01 80-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuiversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

PROBLEME MIT SPIELEN?

ÄRGER MIT DER HARDWARE?

Spieltipps-Hotline

Hardware-Hotline

01 90 - 82 48 36*

01 90 - 82 48 35*

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

(täglich 8-24 Uhr)

(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE:

Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 00
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoh (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR

Christian Rigge (V. i. S. d. P.)

LEITENDER REDAKTEUR

Joachim Hesse

CHEFREPORTER

Christoph Holowaty

AMERIKA-KORRESPONDENT

Heinrich Lemhardt

REDAKTION

Almet Isckir, Andreas Berlitz,

Marc Brehme, Ralph Wellner,

Lukasz Ciszewski, Harald Fränkel

FREIE MITARBEITER

Rebecca Ritter, Alexander Frank, Felix Lohmeier

CD-/DVD-/VIDEOABTEILUNG

Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner

(Ltg.), René Behme, Björn von Bredow,

Thomas Dzielwiez, Danya Mostbeck,

Michael Neubig, Michael Schraut,

Jasmin Sen, Alexander Wadenstorf

REDAKTION HARDWARE

Thilo Bayer (Ltg.), Marco Albert,

Kay Beliroth, Lars Craemer,

Christian Göggelein, Oliver Haake,

Michael Mülendorf, Dwe Stiglich,

Frank Stöwer, Daniel Waudt

REDAKTION SPIELTIPPS

Angar Stehrle, Stefan Weiß,

Michael Meyer

LAYOUT

Carola Giese, René Weinberg,

Hansgeorg Hafner

BILDREDAKTION

Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

TEXTCHIEF COMPUTEC

Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Bros

TEXTCHIEF PC ACTION

Wilfried Barknecht

TEXTKORREKTUR

Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia

Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

TITEL

© Ullrich/Vivendi Industrie

Gestaltung: Carola Giese

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG

Dr.-Mack-Straße 77

90762 Fürth

Tel.: 09 11/28 72-100

Fax: 09 11/28 72-200

VERTEILBLEITUNG

Klaus-Peter Ritter

VERTRIEB

Burda Medien Vertrieb

PRODUKTIONSLEITUNG

Martin Clossman, Ralf Kutzer

WERBEABTEILUNG

Martin Reimann (Lefung), Jeanette Haag

ABONNEMENT

Abonnementpreis 12 Ausgaben

PC Action-DVD: € 57,60

Österreich: € 64,80

Restliches Ausland: € 69,60

ABO-SERVICE

Computec Media AG, PC ACTION

Aboservice CSJ

Postfach 14 02 20

80452 München

Telefon: +49-089-20959-125

Fax: +49-089-20028-11

E-Mail: computec@csj.de

ABONNEMENTBESTELLUNG

ÖSTERREICH

Leserservice GmbH

St. Leonharder Str. 10

A-5081 Anif

Fax: 0 62 46/982-882

Fax: 0 62 46/982-52 77

E-Mail: computec@leserservice.at

Abonnementpreis 12 Ausgaben

PC ACTION-DVD: € 64,20

DRUCK

RR DONNELLEY EUROPE, ul. Obro-

cnica Modina 11, 30-733 Krakau, Polen

ANZEIGENKONTAKT

CMS MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Telefon: +49-911-2872-114, Fax: +49-911-2872-241

ANZEIGENBERATUNG:

Sven Blaskowitz, Telefon: +49-89-428094-16

E-Mail: sven.blaskowitz@computec.de

Peter Kustner, Telefon: +49-89-485-115

E-Mail: peter.kustner@computec.de

Wolfgang Menzes, Telefon: +49-911-2872-144

E-Mail: wolfgang.menzes@computec.de

Silke Pletschke, Telefon: +49-911-2872-254

E-Mail: silke.pletschke@computec.de

Thorsten Szameitat, Telefon: +49-911-2872-141

E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Susanne Szameitat, Telefon: +49-911-2872-142

E-Mail: susanne.szameitat@computec.de

Ina Willatz, Telefon: +49-911-2872-346

E-Mail: ina.willatz@computec.de

Sven Wedig, Telefon: +49-30-859 54 64-1

E-Mail: sven.wedig@computec.de

Lars Werkmeister, Telefon: +49-911-2872-255

E-Mail: lars.werkmeister@computec.de

ANZEIGENSPPOSITION:

Judith Linder, E-Mail: judith.linder@computec.de

DATENBEREITUNG:

via E-Mail: anzeigen@computec.de

ANZEIGENLEITUNG:

Oliver von Quadt (Verantwortlich für Anzeigen)

Telefon: +49-911-2872-393

E-Mail: oliver.vonquadt@computec.de

ES GELTEN DIE MEDIATATEN NR. 10 VOM 1.10.2004

SONDERWERBEFORMEN

Auf den Seiten 2 bis 10 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „GLOBAL-CLUB-STORE“.

Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

Hersteller und Programme:

Die Erstellung von Manuskripten jeder Art gibt der

Verleger die Zustimmung zum Abdruck in den von

der Verlegergruppe herausgegebenen Publikationen.

Ein Gewähr für die Richtigkeit der veröffentlichten

Angaben kann übernommen werden. Urheberrechtlich

geschützte oder in PC-Aktion veröffentlichte Beiträge bzw.

Entwürfe sind Programme sind urheberrechtlich

geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung ohne

die schriftliche Genehmigung des Verlegers. Die Benutzung und Installation der

Software erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag

übernimmt die Haftung, die durch die Benutzung

der auf den Datenträgern enthaltenen Programme

entsteht, keine Haftung. Die Programme stellen

keine Entscheidung des Verlegers dar, sondern sind

Ergänzung des Herstellere. Für den Inhalt dieser

Programme sind die Autoren verantwortlich.

Interdisziplinäre: Die Inhalte werden nicht ohne

Verwendung von Daten zu 100 % aus Abfragen

hergestellt und entspricht den Anforderungen

des Umweltschutzes. COMPUTEC MEDIA ist nicht

verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der

Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung

für in Anzeigen dargelegte Produkte und

Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von

Anzeigen stellt nicht die Billigung der angebotenen

Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC

MEDIA dar. Sollten Sie Beschwerden zu einem

unseren Anzeigenheft, unsere Produkte oder

Dienstleistungen haben, wenden Sie sich bitte

an den schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie

unter Angabe des Magazins und der Ausgabe,

in der die Anzeige erschienen ist, sowie der

Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES

GmbH, Thorsten Szameitat.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg.

Die PC ACTION 11/2005 ERSCHEINT AM 21. SEPTEMBER 2005.

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE?

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

KAUFEN	HABE ICH	WILL ICH
Playstation 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sony PSP	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Xbox	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC < 2,5 GHz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC > 2,5 GHz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?

☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetenz:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Informations:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Übersichtlichkeit:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Preiswert:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Optisch ansprechend:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?

(Schulnoten: 1 = gut, 4 = bef.)

Aktuelle Ausgabe:	1	2	3	4	5	6
Textqualität:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Layout:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Thumbnail:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DVD/CD-ROM:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?

☐ Analog ☐ ISDN ☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL“ ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?

☐ ADL ☐ T-Online ☐ Anderer: _____

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?

(Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an)

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHÜLNOTEN:

(Schulnoten: 1 = gut, 4 = bef.)

	1	2	3	4	5	6
News:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leserbriefe:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blickpunkt:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vorschau:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spielerforum:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spielertipps:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hardware:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CD-/DVD-Inhalte:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?

Vorschau: Dark Messiah ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vorschau: Sin ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vorschau: Prince of Persia 3 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vorschau: Bad Day in L.A. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vorschau: Knights of the Temple 2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vorschau: X-Men Legends ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Belastet: F.E.A.R. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Test: Bet on Soldier ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Test: Dungeon Siege 2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Test: Fahrenheit ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Spielerforum ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Tips: World of Warcraft ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Hardware: Netzteile ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Hardware: Thema Technik: Kühlungstipps ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

A = (Nicht) nicht gelesen. Spiel interessiert mich nicht: 1 =

DIE ANDERE HITPARADE

HELDEN: DIE FANTASTISCHEN 5!



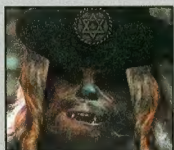
PLATZ 1
DER GAY-HEIM-AGENT

Der Gay-Heim-Agent baut Reservate für Homosexuelle. Seine bekanntesten Resorts finden sich in Köln und San Francisco. **52**



PLATZ 2
DER WETTER-BALLON

Kollege Marc Brehme wettet für sein Leben gern. Dank seiner Leibbesüßer brachte ihm dies den Namen „Wetter-Ballon“ ein. **43,2**



PLATZ 3
JEW-BACCA

Hebräische Superhelden gibt es nicht? Doch! Wir kennen einen und der ist sogar aus dem Star Wars-Universum! **20,7**



PLATZ 4
BTM-RACEDRIVER

Sie stehen auf einer Party herum und haben kein BTM (Bettaubungsmittel) am Start? Klarer Fall für den BTM-Racedriver! **23**



PLATZ 5
DER AFRIKANISCHE HUNGER

Der afrikanische Hunger bekämpft das U2-Frontwesen Bono Vox. Warum? Aus Rache, weil Bono den Hunger in Afrika bekämpft! **24,1**

ERKLÄRUNG

ENTSTEHUNG

ERFOLGSCHANCE

ERGEBNIS

Formel: (Erklärung x Entstehung) : Erfolgschance = Ergebnis

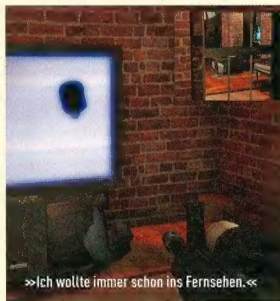
Satanische Per-Verse!



Mit unserem Leser Jan-Philipp K. stimmt etwas nicht. Der spielt den ganzen Tag das Online-Rollenspiel *Guild Wars* und macht Bilder von seinen Abenteuern. Das wäre nicht weiter schlimm, aber seine Eskapaden sind anscheinend ausschließlich sexueller Natur. Seine mitgelieferten Schweine-Bilder bezeugen das.

FERNSEHEN MIT KÖPFCHEN

Carsten Vornhagen ist nicht der Bruder von Marius Müller-Westernhagen. Der Typ, der in der Schule hinter ihm sitzt, heißt auch nicht Hinterhagen. Es gibt nur eine Sache, die Carsten mehr liebt als die PC ACTION: *Swat 4*. Beim letzten Spiel ist ihm eine Merkwürdigkeit passiert. Einer der Gegner wollte mit dem Kopf durch die Wand, blieb aber dabei im Fernseher stecken. Abgefahren!



IN LETZTER MINUTE*



Juhuuhu! Die finale Version des vielleicht besten Shooter des Jahres testen wir in der nächsten Ausgabe: *F.E.A.R.* Außerdem lässt Peter Molyneux seine Tiere los. Die göttlichen Knudelwesen von *Black & White 2* sollen deutlich cleverer sein.

* Alle Angaben ohne Gewähr
Außerdem ... Ist das alles? Nö! *Fable* steht ebenso auf dem Prüfstand wie *GT Legends* und *Serious Sam 2*. Dazu präsentieren wir Ihnen einen fetten Überraschungs-Mod und als Vollversion das Haudrauf-Aktionspiel *Enclave*. Hurra!



EPILOG

CISZEWSKI: Hesse, ich kann hellsehen: Der Nachfolger von F.E.A.R. heißt F.U.N.F.!

HESE: Ich kann auch hellsehen: Sie werden entlassen, Cisarbeitsloz.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 21. SEPTEMBER 2005

Schnell-Strom-Netzwerk!



Videostreaming
Videos vom PC über die hausinterne Stromleitung ins Wohnzimmer übertragen



Home Networking
Highspeed Datenübertragung über das hausinterne Stromnetz

bis zu **85 Mbit/s**
über Ihre Stromleitung



NEU!

€ 99,90*
**MicroLink® dLAN®
Highspeed Ethernet**



NEU!

€ 189,90*
**MicroLink® dLAN®
Highspeed Starter Kit**

* unverbindliche
Preisempfehlung

MicroLink® dLAN® Highspeed – das erste 85 Mbit/s-Netzwerk aus der Steckdose

- **85 Mbit/s** machen Ihr Stromnetz zum vollwertigen Netzwerk
- **Verbinden** Sie PCs, Drucker, DSL-Modems und Spielekonsolen über die hausinterne Stromleitung
- **Internet und Netzwerk** an jeder Steckdose im Haus**
- **Videos** in DVD-Qualität über die Stromleitung schicken
- **Höhere Reichweite** als z.B. WLAN
- **Kompatibel** zu devolo MicroLink® dLAN® mit 14 Mbit/s

** DSL-, ISDN- oder Analog-Internetzugang erforderlich

Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, info@devolo.de, www.devolo.de

devolo-Produkte sind erhältlich im gut sortierten Computerefachhandel sowie bei ALPHA-TECC, Altelco, Conrad, digiland, EP-ElectronicPartner, expert, Kärstadt, Kaufhof, MakroMarkt, Masters, MediaMax, PC-Spezialist, ProMarkt, RED ZAC, Saturn, Schauland, Vobis, www.alternate.de, www.amazon.de und www.primarkt.de

devolo-Produkte werden in Deutschland entwickelt! devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

devolo
Seid Netz miteinander!



Analoge Modems



Profiprodukte



ADSL Modems



ADSL-Router



HomePlug-Adapter

B.O.S.

Girl Clan



Wir zeigen es euch, wollen wir wetten?

HAUTNAH IN DER NÄCHSTEN PC ACTION: DER B.O.S.-GIRLCLAN
Live und in Farbe – mit Fotos, vielen Infos und E-Mail-Adresse

Release: 25.08.05 · www.betonsoldier.de



Saitek



© 2005 Trooper Interactive Pictures AB. Alle Rechte, einschließlich Verleihen- und Leistungsschutzrechte, vorbehalten. Kein Verleih. Keine unerlaubte Vervielfältigung, Vervielfältigung, Aufführung, Sendung! Developed by Kylotonn Entertainment, S.A.S. Bet On Soldier, BOP, Kylotonn Entertainment design and mark are registered trademarks of BOP. The B.O.S. logo and the „The way it's meant to be played“ logo sind eingetragene Marken bzw. Warenzeichen der B.O.S. Corporation. © 2005 Saitek is a registered trademark of Saitek Ltd. All trademarks are the property of their respective owners. Saitek and the „Powered by Saitek“ design are trademarks of Saitek Industries, Inc.